los DIOSES de los GERMANOS

georges dumézil

3a. edición

traducción de

JUAN ALMELA

LOS DIOSES DE LOS GERMANOS

ensayo sobre la formación de la religión escandinava

por

GEORGES DUMÉZIL

siglo veintiuno editores sa

siglo veintiuno editores, sa
GABRIEL MANCERA, 65
MÉXICO 12, D. F.

siglo veintiuno de españa editores, sa
EMILIO RUBÍN, 7
MADRID-16, ESPAÑA

siglo veintiuno argentina editores, sa
CÓRDOBA, 2064
BUENOS AIRES, ARGENTINA

portada de leopoldo lozano
portada: caballero de la piedra de hornhausen, cerca de magdeburgo (principios del siglo viii)

primera edición en español, 1973
© siglo xxi editores, s. a.

primera edición en francés, 1959
© presses universitaires de france
título original: les dieux des germains

derechos reservados conforme a la ley
impreso y hecho en méxico
printed and made in mexico

ÍNDICE

Prefacio 3

I Dioses ases y dioses vanes 5
notas bibliográficas, 38

II La magia, la guerra y el derecho. Odinn, Týr 42
notas bibliográficas, 76

III El drama del mundo. Baldr, Hödr, Loki 79
notas bibliográficas, 104

IV Del temporal al placer. Þórr, Njörðr, Freyr, Freyja 107
notas bibliográficas, 126

A MARCEL SCHNEIDER

PREFACIO

La primera edición del presente libro, que la amistad del doctor Paul-Louis Couchoud situó en el umbral de la excelente colección "Mythes et Religions" de las Presses Universitaires de France, fue redactada muy al principio del período válido —el período actual, cuando menos— de mi investigación comparativa. En efecto, fue en la primavera de 1938 cuando, después de tres lustros de tanteos penosos, reconocí las grandes correspondencias que impelen a atribuir a los indoeuropeos, antes de su dispersión, una teología compleja, constituida en torno a la estructura de las tres funciones de soberanía, de fuerza, de fecundidad. Preparado durante el otoño de 1938, publicado en 1939, el libro se ajustó pues a esta división tripartita, pero, a fin de hacer inteligible este primer ensayo de una larga serie, tuve que suponer "maduras" a la vez la documentación germánica vuelta a pensar en el nuevo marco, y la documentación comparativa que la esclarece. La fecha y la premura explican bastante —así lo espero— las desigualdades de una exposición que quedó superada tan pronto como agotada.

Veinte años después parece deseable presentar, con un título afín, una demostración más sólida y más ceñida, apoyada en mi propio trabajo ulterior y en el de colegas —pienso ante todo en Jan de Vries, de Leiden, y en Werner Betz, de Bonn— que han realizado, con igual sentido e igual ánimo, indagaciones y exposiciones harto importantes. De una vez por todas remito al estudiante a la nueva edición de la *Altgermanische Religionsgeschichte* del primero (vol. I,

1956; vol. II, 1957), que forma la duodécima parte del *Grundriss der germanischen Philologie* fundado a principios de siglo por Hermann Paul; y, del segundo, a la exposición "Die altgermanische Religion" (1957), que ocupa las columnas 2467-2556 de la gran compilación *Deutsche Philologie im Aufriss*[1] del profesor W. Stammler.

Los tres primeros capítulos desarrollan tres conferencias pronunciadas en Oxford en mayo de 1956 gracias a la amable iniciativa del profesor G. Turville-Petre. El tercero, no obstante, ha sido considerablemente retocado: propone una solución al "problema de Baldr" que no se precisó hasta 1957. El cuarto completa rápidamente la descripción de la forma tomada, en tierra escandinava, por la teología de las tres funciones. El resto —considerable— de las representaciones religiosas, en particular un dios tan estorboso como Heimdallr y, salvo Freyja, todo el coro de las diosas, no podían hallar lugar en esta angosta embarcación. Tampoco he renovado la rehabilitación de las fuentes, que espero haber llevado suficientemente adelante, por lo tocante a Snorri, en *Loki* (1948), del cual hay una edición alemana, refundida (Wissenschaftliche Buchgesellschaft, Darmstadt, 1959); por lo que toca a Saxo en *La saga de Hadingus* (1953, incluido luego en *Du mythe au roman*, París, 1970 [trad. esp.: *Del mito a la novela*, México, 1973]).

G. D.

París, octubre de 1958

I

DIOSES ASES Y DIOSES VANES

Los papeles principales de la mitología escandinava —la mejor descrita, o más bien la única descrita de las mitologías germánicas— son repartidos entre dos grupos, los Ases *(æsir,* sing. *áss)* y los Vanes *(vanir,* sing. *vanr).* Son mencionadas algunas otras especies divinas, como los Elfos *(alfar,* sing. *alfr),* pero no incluyen ninguno de los grandes dioses, ni siquiera alguno de los dioses conocidos por su nombre. El sentido que haya que atribuir a esta coexistencia de los dioses Ases y los dioses Vanes constituye el problema fundamental. Todo cambia en las exposiciones de *altnordische,* y por ende de *altgermanische Religionsgeschichte,* según se le dé una u otra de las soluciones que han sido propuestas, y con él topa sin remisión todo nuevo intento de interpretación, de orientación inclusive, de la mitología.

Ningún texto ofrece, didácticamente, la definición general y diferencial de estos dos grupos divinos. Pueden caracterizarse no obstante, sin esfuerzo, examinando sus principales representantes. La distinción es tan clara que, cuando menos a grandes rasgos, concuerdan los exegetas de todas las escuelas. Al lado de Týr, sensiblemente más pálido, los dos Ases más notables son Óðinn y Þórr, y los tres más típicos de los Vanes son Njǫrðr, Freyr y Freyja. Por mucho que excepcionalmente hagan otra cosa, estos últimos son ante todo, los tres, ricos y dispensadores de riquezas, patrocinan la fecundidad y el placer (Freyr,

Freyja), la paz también (Freyr), y están vinculados, topográfica y económicamente, a la tierra que produce las cosechas (Njörðr, Freyr), al mar que enriquece a los navegantes (Njörðr). Óðinn y Þórr tienen otros cuidados. Ni uno ni otro, verdad es, se desentiende de la riqueza ni de los productos del suelo, pero cuando llega a nuestro conocimiento la religión escandinava, los centros de gravedad de su acción caen por otros rumbos: uno es el más alto de los magos, dueño de las runas, jefe de la sociedad divina entera, patrono de los héroes vivos y muertos; el otro es el dios del martillo, el enemigo de los gigantes, a quienes su furor le hace asemejarse a veces; su nombre lo designa como "dios que truena" y, si ayuda al campesino en el trabajo de la tierra, es, aun según el folklore moderno, de un modo violento, como subproducto de su batalla atmosférica. A lo largo de los capítulos siguientes exploraremos en detalle estas breves caracterizaciones, pero bastan para mostrar en qué se oponen los Vanes, muy homogéneos, y los Ases, más variados en sus vocaciones.

Por lo que toca a sus relaciones, son de dos clases, según se considere la práctica cultual con el estado de cosas divino que la sustenta, o las tradiciones sobre los orígenes lejanos de tal estado de cosas, sobre lo que pudiera llamarse la prehistoria divina.

En la actualidad religiosa, Ases y Vanes viven en perfecto acuerdo, sin querella ni celos, y este entendimiento permite a los hombres, para las plegarias y el culto en general, asociarlos sin precaución; permite asimismo a los poetas olvidar de vez en cuando que los Vanes son Vanes y designar con la denominación de Ases una comunidad divina de la que se

aprecia ante todo la unidad. La asociación es expresada a menudo en una enumeración de tres términos que pone de manifiesto una nítida jerarquía, con los Ases primero, como superiores a los Vanes: Óðinn, Þórr y Freyr (a veces, en el tercer lugar, Freyr y Njörðr; más rara vez el dios Freyr cede su puesto a la diosa Freyja) resumen tan a menudo las necesidades y las imaginaciones de los hombres, y en circunstancias tan variadas, y en partes tan diversas del mundo escandinavo, que no hay más remedio que tener dicha fórmula por significativa. He aquí los principales ejemplos:

Cuando Adán de Bremen, en los últimos tiempos del paganismo, conoció la religión practicada en el templo de Upsala por los habitantes del Upland sueco, se resumía sensiblemente en los tres ídolos que habitaban codo con codo el edificio, abriendo a los creyentes un abanico de devociones *(Gesta Hammaburgensis Ecclesiae Pontificum,* IV, 26-27):

> En este templo, todo adornado de oro —escribe el viajero alemán—, el pueblo adora tres estatuas de dioses, Thor, el más poderoso, está sentado en medio, con Wodan a su diestra y Fricco a su izquierda. Las significaciones de estos dioses son las siguientes: Thor, dicen, es el amo de la atmósfera y gobierna el trueno y el rayo, los vientos y lluvias, el buen tiempo y la cosecha; Wodan, o sea el Furor, dirige las guerras y da al hombre la valentía contra los enemigos; el tercero es Fricco, que procura a los mortales la paz y la voluptuosidad, y cuyo ídolo está dotado de un miembro enorme.
>
> Tienen sacerdotes agregados a todos sus dioses, que presentan los sacrificios del pueblo. Si amenazan peste o hambre, es al ídolo Thor al que hacen ofrenda; para la guerra, a Wodan; y si han de ser celebradas bodas, a Fricco.

Estas indicaciones plantean problemas de detalle que examinaremos más tarde, en cuanto a las fronteras de las especialidades divinas y en cuanto al puesto de honor reconocido a Þórr. Lo que aquí importa es que atestiguan y describen excelentemente la estructura teológica de tres términos.

Estamos míseramente informados acerca de las formas de los cultos, sobre las liturgias escandinavas, pero dos rasgos concordantes muestran que la misma triada presidía al menos las maldiciones más solemnes. En la saga que lleva su nombre, Egill, hijo de Skallagrímr, a punto de abandonar Noruega rumbo a Islandia, maldice al rey que lo despojó de sus bienes y obligó al destierro (cap. 56); después de un llamamiento colectivo a los dioses bajo los nombres de *bönd* y de *goð*, continúa:

> ... ¡Que los dioses *(rögn)* y Óðinn se irriten! ¡Freyr y Njörðr, haz [con el verbo en singular: v. luego, p. 123] que el opresor del pueblo huya de sus tierras! ¡Que el As-del-País [= Þórr] odie al enemigo de los hombres, que viola los santuarios!

En su comentario *(Altnord. Sagabibliothek,* 1894, p. 180), Finnur Jónsson analiza bien el movimiento de este paso: "El poeta invoca primero a los dioses en general; luego, individualmente, primero al todopoderoso Óðinn, y a Þórr, el vigoroso 'As del País', por último a Freyr y Njörðr, como dioses de la fecundidad y dispensadores de riquezas." Pero ya, en un poema éddico, los *Skírnismál,* el servidor de Freyr, renunciando a convencer a la giganta Gerðr, objeto de los amores de su señor, la había amenazado en estos términos:

> Óðinn está irritado contra ti; el más distinguido de los Ases [= Þórr] está irritado contra ti,

Freyr te odiará,
¡a ti, perversa, que has ganado
la gran cólera de los dioses!

Se advertirá que, en estos dos casos, Þórr es designado por una perífrasis, acaso porque la mención del nombre en este contexto irritado provocaría, a juzgar por algunos mitos éddicos, el riesgo de que el dios apareciera en el acto.

A principios del siglo XI, en el poema sobre su conversión, antes de confiarse al Cristo, al Padre y a "Dios", Hallfræðr Vandræðarskáld desafía a las mismas divinidades (estr. 9: E.-A. Kock, *Den norsk-isl. Skaldediktningen*, I, 1946, p. 86):

Contra mí que estén irritados Freyr y Freyja (¡dejo al hijo de Njörðr! ¡Que los demonios se entiendan con Grímnir [= Óðinn]!), irritado también el vigoroso Þórr!

Acaso la magia conservara largo tiempo semejantes fórmulas trinitarias contra enfermedades o maldades: "En el nombre de Odin, de Thor y de Frigga" alterna (Noruega) con la trinidad cristiana (A. Bang, *Norske Hexenformularer og magiske Opskrifter*, 1901, núms. 40, 127; pp. 21, 127). En fin, la mitología asocia frecuentemente en triada los mismos personajes. Es entre ellos solos entre quienes se distribuyen las tres joyas divinas especialmente forjadas por los enanos tras un reto del malicioso Loki: el anillo mágico le toca a Óðinn, Þórr recibe el martillo que será el instrumento de sus batallas, y Freyr el jabalí de cerdas de oro (*Skáldskaparmál*, cap. 44: *Sn. E.*, p. 123).[1] Es de ellos, y sólo de ellos, de quie-

[1] Las referencias a la *Edda* prosaica van acompañadas del número de la página de la edición de Finnur Jónsson, *Edda Snorra Sturlusonar*, Copenhague, 1931 [= *Sn. E.*].

nes la *Völuspá* (estrs. 53-56) describe los supremos duelos y la muerte en la batalla escatológica. Más generalmente, son ellos —y la diosa Freyja, estrechamente asociada a Freyr y Njörðr— quienes dominan y hasta acaparan toda la materia mitológica. Tampoco carece de significación que las divinidades que se reparten exhaustivamente la propiedad de los muertos —en condiciones oscuras para los dos últimos— sean Óðinn, que se atribuye los hombres nobles o "la mitad de los matados" del campo de batalla, Þórr, a quien van los "servidores" (sin duda, más correctamente, los no nobles), y Freyja que, según un texto, toma la otra mitad de los hombres muertos en la guerra (*Grimnismál*, 14), y según otro las mujeres (*Egilssaga*, 78, 19).

Tales son los hechos. Mas esta unión y este buen entendimiento, fundados en un claro análisis de los anhelos humanos, no existieron —dice la leyenda— en todo tiempo. En un lejano pasado, los dos grupos divinos vivieron primero separados y vecinos, guerrearon duramente y a fin de cuentas los más distinguidos de los Vanes fueron asociados a los Ases, en tanto que el resto de su "pueblo" subsiste en algún lado, más allá del alcance y de los cuidados del culto. Cuatro estrofas de la jadeante *Völuspá*, en la que la vidente recorre alusivamente toda la historia de los dioses, dos textos del erudito Snorri, y, en fin, un traslado poco diestro de su contemporáneo Saxo Gramático, nos informan acerca de esta crisis inicial, supuesta asimismo por varios pasajes de los otros poemas éddicos. Estos documentos no son homogéneos: dos presentan el acontecimiento en términos mitológicos, dos lo trasponen a términos de historia y de geografía. El primer grupo comprende las es-

trofas 21-24 de la *Völuspá* y un pasaje del manual de mitología compuesto por Snorri para uso de los poetas, los *Skáldskaparmál* (cap. 4); el segundo comprende los capítulos 1, 2, 4 y 5 de la *Historia de los Ynglingar,* pretendidos descendientes de Freyr, y el capítulo 7 del primer libro de los *Gesta Danorum* de Saxo, fragmento de la "saga de Hadingus" que ocupa los capítulos 5-8 de dicho libro.

a] *Völuspá,* 21-24. En otro lugar (*Tarpeia,* 1947, pp. 249-291) he estudiado largamente este pasaje que la hipercrítica de Eugen Mogk (*FFC,* 58, 1924) pretendió sustraer al expediente de los Ases y los Vanes. El orden de los acontecimientos, calificados como "la primera guerra de ejércitos en el mundo", a no ser que sea sencillamente el orden de las estrofas, parece un poco enredado en trazos rápidos y discontinuos, que no narran sino que se contentan con evocar episodios ya conocidos por los oyentes. Aparece largamente un ser femenino llamado *Gullveig,* "Embriaguez del Oro", enviado por los Vanes a los Ases, que no se lo pueden quitar de encima ni mediante un tratamiento metalúrgico; bruja, siembra la corrupción, principalmente entre las mujeres. En otra parte (24) figura un venablo, mágico al parecer, lanzado por Óðinn contra el ejército enemigo, lo cual no impide que "roto fuese el recinto de la fortaleza de los Ases", y "los Vanes belicosos (?) pudieron hollar las llanuras". Pero nada decisivo resulta de estos movimientos contrarios, en vista de que (23) los dioses celebran un consejo de paz donde discuten eventuales compensaciones.

b] *Skáldskaparmál* (cap. 4: *Sn. E.,* p. 82) (respues-

ta de Bragi a la cuestión: "¿De dónde viene el arte llamado Poesía?"):

> La causa es que los dioses (*goðin:* son los Ases) tuvieron una guerra con el pueblo llamado Vanes. Pero reunieron un concilio de paz e hicieron tregua de la manera siguiente: acudieron unos y otros a un mismo vaso y allí escupieron su saliva. Cuando se separaron, los dioses lo tomaron y no quisieron dejar que se perdiese aquel signo de paz: con ello hicieron un hombre llamado Kvasir. Es tan sabio que no hay en el mundo pregunta a la que no tenga respuesta. Partió por el ancho mundo a enseñar a los hombres la sabiduría. Pero un día fue con los enanos Fjalarr y Galarr que lo habían invitado. Lo llevaron aparte y lo mataron. Vertieron su sangre en dos vasos y un caldero; el caldero se llama Óðrœrir y los dos vasos Són y Boðn. A la sangre mezclaron miel y se formó un hidromel tal que quienquiera lo bebe se torna poeta y hombre de saber. Los enanos dijeron a los Ases que Kvasir se había ahogado en su inteligencia porque no había nadie suficientemente hábil para agotar su saber a fuerza de preguntas. (Sigue el relato de la conquista del inapreciable hidromel por Óðinn, que será el gran beneficiario.)

c] *Ynglingasaga* (principio de la *Heimskringla*) (caps. 1, 2, 4, 5):

> 1. *Se trata aquí de la división de las tierras.* El círculo del mundo que habita la humanidad está cortado por golfos; grandes mares que proceden del océano exterior lo penetran. Se sabe que un mar se extiende desde el Paso Angosto [el estrecho de Jibraltar] hasta el País de Jórsala [Jerusalén]. De este mar, un profundo golfo marino va hacia el norte; es llamado el mar Negro, y separa dos tercios de la tierra. El del este se llama *Asiá,* el del oeste *Eurôpá* según unos, *Éneá* para otros. Pero al norte del mar Negro se extiende la Gran Sue-

cia, o Fría Suecia [Rusia]. Hay quien dice que la Gran Suecia no es menor que el Gran Serkland [África del Norte]; otros la igualan con el Gran Bláland [África].

La parte septentrional de la Gran Suecia está deshabitada, a consecuencia del frío y la helada, al igual que la parte meridional del Bláland está desierta a causa del ardor del sol. En la Gran Suecia hay numerosas y vastas provincias, y también pueblos de muchas razas y muchas lenguas. Hay allá gigantes y enanos, y negros también, pueblos pasmosos de muchas especies, y también animales y dragones de espantoso tamaño.

Del extremo norte, de montañas que caen más allá de todo rumbo habitado, un río desciende a través de la Gran Suecia; su verdadero nombre es *Tanais* [el Don], pero era llamado antiguamente *Tanakvísl* [*kvísl* = brazo de río] o *Vanakvísl;* llega al agua abierta en el mar Negro. En las Vanakvísl estaba la comarca llamada *Vanaland* o *Vanaheimr* [país, patria de los Vanes]. Este río separa los tercios de la tierra: al este, lo que llaman *Ásiá,* al oeste, *Evrópá.*

2. *Óðinn.* Al este de la Tanakvísl estaba lo que llamaban el *Asaland* o *Asaheimr* [país, patria de los Ases], y la fortaleza-capital que estaba en la comarca se llamaba *Ásgarðr.* Y en esta fortaleza vivía un jefe que se llamaba Óðinn. Era un gran lugar de sacrificio. Era allá costumbre que hubiese doce *hofgoðar* [sacerdotes de templos]. Debían regular los sacrificios y los juicios entre los hombres; eran llamados *díar* [¡nombre irlandés de los dioses!] o *drótnar* [reyes]. Todo el pueblo les debía servicio y reverencia.

Óðinn era un gran guerrero, circulaba mucho y se apropiaba muchos reinos. Tan victorioso era que ganaba todas las batallas. De ahí que sus hombres creyeran que disponía, como de un don natural, de la victoria en toda batalla. Cuando enviaba sus hombres a la batalla o a otra misión, acostumbraba imponerles previamente las manos en la cabeza y darles su bendición; creían entonces que harían buen camino. También era usual

entre sus hombres, cuanta vez se hallaban en peligro en mar o tierra, invocar su nombre, y pensaban recibir siempre auxilio; se creían del todo protegidos donde él estuviese. A menudo andaba tan lejos por el extranjero que pasaba largos años de viaje...

4. *La guerra contra el Van.* Óðinn marchó con su ejército contra los Vanes, pero resistieron en firme y defendieron su país, y hubo victorias alternadas. Cada parte devastó el rumbo de la otra y causó perjuicios. Y cuando unos y otros se hartaron, celebraron una conferencia, concluyeron la paz e intercambiaron rehenes. Los Vanes dieron a sus personajes más distinguidos, Njörðr el rico y su hijo Freyr; y los Ases, recíprocamente, al que se llamaba Hœnir, de quien dijeron que era de lo más indicado para ser jefe. Era un hombre grande y muy hermoso. Con él enviaron los Ases al llamado Mímir, hombre sapientísimo. Y los Vanes dieron en intercambio a aquel de su tropa que era el más inteligente; se llamaba Kvasir.

Cuando Hœnir llegó al Vanaheimr, lo hicieron jefe incontinenti. Mímir le señalaba todas las decisiones [es decir, le indicaba todo lo que había que decir o hacer] y, cuando Hœnir estaba en los þing o en las asambleas sin tener a su lado a Mímir y le sometían algún caso difícil, siempre respondía lo mismo: —¡Que decidan otros! —decía. Entonces los Vanes sospecharon que los Ases los habían engañado cuando el intercambio de hombres. Cogieron a Mímir, lo decapitaron y enviaron la cabeza a los Ases. Óðinn la tomó, la ungió con hierbas para que no se corrompiese, pronunció sobre ella cantos mágicos y le dio el poder de hablarle y decirle muchas cosas secretas.

Óðinn estableció a Njörðr y a Freyr como sacerdotes sacrificadores y fueron *díar* entre los Ases. La hija de Njörðr era Freyja; fue sacerdotisa sacrificadora. Fue ella quien enseñó por vez primera a los Ases la forma de magia llamada *seiðr,* que usaban los Vanes. Mientras Njörðr estuvo entre los Vanes, tuvo a su hermana por esposa, pues tal era la ley de aquéllos, y sus hijos eran Freyr y

Freyja. Pero entre los Ases estaba prohibido que se casaran parientes tan cercanos.

5. *Gefjon.* Una gran muralla de montañas se extiende del nordeste al sudoeste, que separa la Gran Suecia y los demás reinos. Al sur de esta montaña no está lejos el Tyrkland [¡Turquestán!]. Allá tenía Óðinn grandes posesiones.

En aquellos tiempos los emperadores de Roma lanzaban lejanas campañas por el mundo y sometían todos los pueblos, y muchos jefes huían de sus dominios ante semejantes guerras. Mas como Óðinn era vidente y mago, sabía que su descendencia debía habitar la mitad septentrional del mundo. Estableció entonces en Ásgarðr a sus hermanos Vé y Víli, y él se puso en marcha, con todos los *díar* y una gran multitud de hombres.

Partió primero hacia el este, a Garðaríki [Rusia del este, comarca de los varegos], siguió hacia el sur, a Saxland [Alemania nordoccidental, Niedersachsen]. Tenía muchos hijos. Se apropió vastos reinos por Saxland y en ellos instaló a sus hijos para que vigilaran el país. Luego partió hacia el norte hasta el mar y se estableció en una isla. Dicho lugar se llama ahora Óðinsey, en Fionia [Dinamarca].

Envió entonces a Gefjon al otro lado del estrecho, a buscar un nuevo país [en Suecia]. Acudió ella a Gylfi, que le concedió *eitt plógsland*, o sea la tierra que levantase un arado. Fue ella entonces al país de los Gigantes y de uno de ellos tuvo cuatro hijos. Les dio la forma de bueyes, los enganchó al arado y arrancó un pedazo de tierra que llevó al mar, al oeste, frente a Óðinsey, y aquello fue llamado Selund [Seeland, la otra gran isla danesa]: allí habitó ella en adelante. Casó con Skjöldr, hijo de Óðinn, y vivieron en Hleiðra [capital de los reyes daneses]. Pero en el lugar de donde arrancó ella la tierra se formó un lago: es el llamado Lögr [el lago Mälar, cerca de Estocolmo], y los golfos del Lögr están dispuestos como los cabos de Selund.

Cuando Óðinn se enteró de que había tierras de buena calidad al este, donde Gylfi, allí se dirigió

y concluyeron la paz, él y Gylfi, pues éste se daba cuenta de que le faltaban fuerzas para oponerse a los Ases. Óđinn y Gylfi rivalizaron más de una vez en el arte de los prestigios y del ilusionismo y los Ases quedaron siempre por encima. Óđinn se estableció en el Lögr, en el sitio que hoy se llama "Viejo Sigtúnir" [Sigtuna], allí alzó un gran templo y sacrificó según la costumbre de los Ases. Allá se apoderó de un territorio muy vasto que hizo llamar Sigtúnir. Dio habitaciones a los *hofgođar*: Njörđr habitó en Nóatún, Freyr en Upsalir, Heimdallr en Himinbjörg, Þórr en Þrúđvangr, Baldr en Breiđablík. A todos dio buenas moradas.

(Sigue la descripción de los talentos maravillosos de Óđinn, de sus instituciones, y después de su muerte, pues Óđinn, en este relato seudohistórico, no es sino un hombre; Njörđr lo sucede como rey y, al morir Njörđr, comienza el reinado de Freyr, "*Yngvi* Freyr", que abre, propiamente hablando, la dinastía de los "*Yng*lingar".)

d] Saxo Gramático, I, 7.[2] Este breve pasaje, que se aclara gracias a los textos de la *Völuspá* y de Snorri pero no los aclara por su lado, recoge y altera hondamente varios rasgos de la leyenda de la guerra y la reconciliación de los Ases y los Vanes, en particular la estatua de oro *(Völ.),* la cabeza cortada *(Yngl.-s.)* y la muerte de Kvasir *(Skáldsk.)* "Othinus" es también aquí un rey que tiene por capital "Bizancio" pero que gustoso reside *apud Upsalam* (v. *Du mythe au roman,* 1970, p. 96 [trad. esp.: *Del mito a la novela,* 1973, p. 106]).

He citado por extenso estos textos ante todo para hacer que el lector se dé cuenta, sobre un ejemplo preciso, del estado —o, mejor, de los estados— en que

[2] Los *Gesta Danorum* son citados de acuerdo con las divisiones de la edición de J. Olrik y H. Ræder, Copenhague, 1931.

nos ha sido trasmitida la mitología escandinava, pero también para que se remita a los textos constantemente durante la discusión que seguirá.

Fue en 1903, en los *Studier* ofrecidos a Oscar Montelius, cuando un gran hombre, tan sabio como modesto y a quien debe mucho el admirable Museo Nórdico de Estocolmo, Bernhard Salin (1861-1931), propuso de la "invasión de los Ases" tal como la describe la *Ynglingasaga* una interpretación literal que, reanudada, variada, aligerada de muy varias maneras, ha seguido siendo el modelo de lo que la mayoría de los historiadores de la religión escandinava admiten —o admitían hasta hace bien poco. El relato de Snorri, comprendiendo el episodio de la guerra de los Ases y los Vanes y de su reconciliación, conservaría, muy deformado, el recuerdo de grandes acontecimientos históricos, auténticos: a la vez, de la larga *migración* de un pueblo siguiendo un itinerario preciso, del norte del mar Negro a Escandinavia, y de una *lucha* entre dos pueblos, uno adorador de los Ases, otro de los Vanes —lucha que, como afirma la tradición trasponiendo de los hombres a los dioses o más bien confundiendo a los dioses y a sus adoradores, concluyó con un arreglo, con una fusión. Ciertos autores, como H. Schück y E. Mogk, pensaron —lo cual en sí mismo es poco probable— en una guerra de religión. La mayoría, como H. Güntert y más recientemente E. A. Philippson, se inclinan por una guerra puramente étnica y política, una guerra de conquista, de un tipo más seguro en la vieja historia europea. Por otra parte, no faltan quienes, siguiendo de cerca a B. Salin, sitúen estos acontecimientos por los alrededores del siglo IV; y según otros se trataría de la

invasión misma de los indoeuropeos en Germania, sensiblemente más antigua. Al parecer esta segunda precisión goza de más favor. En lenguaje arqueológico, pues la arqueología es harto solicitada en semejante debate, los antagonistas de este gran duelo, primero histórico, después legendario y mítico, serían los representantes de dos culturas que las excavaciones en Europa del norte permiten identificar: "Megalithenvölker" y "Streitaxtvölker" (o "Schnurkeramiker"). He aquí, por ejemplo, cómo se expresa E. A. Philippson (*Die Genealogie der Götter,* 1953, p. 19):

> La diferencia entre la religión de los Vanes y la religión de los Ases es fundamental. La religión de los Vanes era la más antigua, autóctona, producto de la civilización agrícola. La religión de los Ases era la más reciente, expresión de una época viril, guerrera, pero asimismo más espiritual. El abismo entre estas representaciones, que escapó a los observadores romanos, era algo de que el paganismo, por el contrario, tenía conciencia: la leyenda de los germanos del norte relativa a la guerra de los Vanes es la prueba.

Otros exegetas, poco numerosos aún pero cuyo número crece, así O. Höfler, J. de Vries, W. Betz y yo mismo, nos resistimos a esta visión historizante, a esta idea de una transcripción, a lenguaje mítico, de acontecimientos históricos. No negamos por cierto los cambios materiales, las invasiones, las fusiones de pueblos, la dualidad de civilización que se observa, arqueológicamente, en el suelo de la Germania, entre lo que había antes de los indoeuropeos y lo que siguió a su invasión. Tampoco discutimos que las religiones germánicas, escandinavas notablemente, hayan evolucionado con el correr de los siglos. Pero pensamos que la dualidad de los Ases y los Vanes no es un reflejo de estos sucesos, ni un efecto de esta

evolución; que se trata de los dos términos complementarios de una estructura religiosa e ideológica unitaria, de dos términos cada uno de los cuales supone el otro y que trajeron a la vez, articulados ya, aquellos indoeuropeos que habrían de ser los germanos; que la guerra inicial de los Ases y los Vanes manifiesta únicamente, de manera espectacular —tal es la función del mito— y en forma de conflicto violento, la distinción, a ciertos respectos la oposición conceptual, que justifica su coexistencia; en fin, que la indefectible asociación que sucede a la guerra, y que la guerra no hace sino preparar, expresa que la oposición es también complementariedad, solidaridad, y que los Ases y los Vanes se ajustan y se equilibran para mayor bien de una sociedad humana que tiene igual necesidad de protectores del uno y del otro tipo.

Me propongo demostrar brevemente la fragilidad y las contradicciones internas de la tesis historizante, e indicar luego las principales razones positivas que recomiendan la tesis estructuralista.

1| Entre los tres principales documentos relativos a la guerra de los Ases y los Vanes que acabamos de citar (aquí el de Saxo carece de interés), la tesis historizante se funda sólo en el tercero. Ni la *Völuspá* ni los *Skáldskaparmál,* donde Snorri no tiene más preocupación que contar libremente las historias divinas, localizan geográficamente los dos grupos de adversarios; tampoco suponen migraciones; presentan por el contrario seres y actos con el mismo tono, en igual perspectiva que, por ejemplo, los combates de dioses y gigantes, o sea en el tiempo y el espacio imprecisos del mito. Sólo el principio de la segunda obra de Snorri se expresa en términos de geografía

e historia, multiplicando las precisiones, hasta el punto de ofrecer una sincronía con Roma. Pero estos términos, estas precisiones mismas son sospechosas: Snorri, esta vez, quiere ser historiador, genealogista, y ha hecho como los monjes irlandeses de la alta Edad Media que historizaban a sus anchas las enseñanzas heredadas de los druidas y los *filid* paganos, las insertaban en su erudición latina, extrayendo los principales argumentos de juegos de palabras, de la consonancia de nombres propios indígenas con nombres bíblicos o clásicos, haciendo proceder, por ejemplo, los *escotos* de *Escitia,* suponiendo una gran migración de los *pictos,* sin faltar, claro está, una etapa en Francia —en Poitiers, capital de los *Pictaui.* Snorri no procede de otro modo. No solamente reduce los dioses a haber sido reyes que murieron, que se sucedieron, que, en vida, se agitaron, emigraron, invadieron, sino que hasta localiza en el mapa del mundo conocido las razas divinas así humanizadas, confiándose para ello a retruécanos, excelentes a veces (Ases-Asia), otros poco logrados (Vanes-**Vana-kvísl,* Tanais). Si establece inicialmente a Ases y Vanes a orillas del mar Negro, en la desembocadura del Tanais, no es pues por el oscuro recuerdo de alguna migración, gótica o lo que fuera, ni siquiera por conciencia de una gran ruta comercial de Crimea a Escandinavia, sino simplemente arrastrado por juegos de sonidos en una época en que las consonancias, las etimologías de poco más o menos, eran argumentos históricos apreciados.

2] Quienes, pese a esta inverosimilitud *a priori,* se empeñan en usar los capítulos de la *Ynglingasaga* para fundar una interpretación histórica de la guerra de los Ases y los Vanes, caen, han caído, ora en la contradicción, ora en la arbitrariedad. Snorri, en efecto, localiza la guerra antes de cualquier migra-

ción, en el lugar mismo, en el hábitat primitivo que atribuye a los dos pueblos, es decir en la frontera de "Asia", en las bocas del Don, y sólo después de la reconciliación que sigue a la guerra es cuando Óðinn, llevando consigo a sus nuevos súbditos, los tres grandes Vanes, con igual título que los anteriores, Ases, emprende la expedición que lo conducirá a fin de cuentas al Upland sueco. De modo que si se da crédito a este texto, la formación de la religión unitaria habría ocurrido lejos de Escandinavia, lejos de Germania, antes de cualquier encuentro, en suelo germánico, de una cultura agrícola y otra más viril, más guerrera, más espiritual de paso, como afirma generosamente E. A. Philippson. Ahora bien, es en Escandinavia y el norte de Alemania donde hay rastros arqueológicos de una dualidad y de una sucesión de culturas, y es en estas tierras germánicas, si es cosa de justificar la dualidad de los tipos divinos merced a la dualidad de las culturas, en las que hay que pensar como escenarios del contacto, el choque, la fusión de los dos pueblos que las portaban, y no en uno y otro lado de las bocas del Don. Si, para escapar de la contradicción, de Snorri sólo se queda uno —como es costumbre— con la *idea* del conflicto y de la reconciliación, reservándose uno el derecho de no situar todo donde lo pone Snorri, junto al mar Negro, en los rumbos iniciales, sino más bien hacia el término, en un punto de la Germania septentrional, cae uno en la arbitrariedad completa, pues ¿qué criterio objetivo permite decidir que tal o cual indicación del texto es un recuerdo, un documento de utilidad para el historiador, en tanto que tal otra no pasa de fantasía?

3] La tercera crítica de las tesis historizantes nos conduce de lleno a nuestra propia tarea. Aun en el texto de la *Ynglingasaga* que quiere ser historia, con

mayor razón en los otros dos, puramente mitológicos, que no contienen ningún ensayo de localización espacial o temporal, llama la atención la abundancia de detalles de otro orden, de detalles concernientes sea a las fases de la guerra *(Völuspá)*, sea a las cláusulas de la paz *(Skáldsk., Yngl.-s.)*, y en particular los dioses intercambiados en prenda, su carácter y sus aventuras. Estas precisiones minuciosas y pintorescas no son, de fijo, ni aun muy deformada, historia, de ningún modo podrían evocar costumbres de los pueblos supuestos en conflicto. Los historizantes, entonces, las dejan a un lado por completo, las consideran adornos secundarios. Son ellas sin embargo las que forman lo esencial de los relatos, son ellas visiblemente las más interesantes —cuando no se entregaba al juego de los retruécanos— para el escritor indígena Snorri, ni más ni menos que para el poeta de la *Völuspá* y sin duda para los oyentes o lectores de uno y de otro. Se abre aquí una grave cuestión de principio: ¿es sano, cuando se utiliza un documento mítico, pasar así por encima de todo el rico detalle de su contenido? A mi modo de ver, ciertamente no. El historiador de las religiones debe, como todo historiador, ser dócil a los documentos. Antes de preguntarse qué elemento, gordo o menudo, puede extraer al servicio de una tesis, tiene que leerlos y releerlos, compenetrarse pasivamente de ellos, cuidando de dejar en su lugar —cada uno en su lugar— todos los elementos, tanto los que lo obedecen como los que se le resisten. Si se somete uno a esta higiene, no tarda en aprenderse que con semejantes textos es posible hacer algo mejor que destruirlos para insertar en otras construcciones uno que otro resto arrebatado a sus ruinas: hay ante todo que comprender su propia estructura, la razón que justifica la reunión de sus elementos, contando los más parti-

culares, los más estrambóticos. Lo que se pierde entonces por el lado de lo que parecía ser historia, es recuperado en teología, en inteligencia del pensamiento religioso subyacente a los documentos.

A esta visión estructuralista se le opone a veces la afirmación de que conduce asimismo a la arbitrariedad o al espejismo. Lo que es contado por Snorri, sugerido por las alusiones de la *Völuspá*, es en efecto pintoresco, extraño, pero no tiene aire, a primera vista, de contener, de querer expresar un pensamiento religioso. Renunciar a dedicarse a la localización de los Ases en el umbral de Asia, como hacen algunos historicistas, o quedarse con la "idea" de un conflicto de pueblos, como hacen los más moderados: sea. Pero ¿no es una credulidad igual la que empuja a buscar —y así a encontrar— un sentido a cúmulos de detalles que, después de todo, pueden ser lo mismo de artificiales, de literarios, de tardíos, lo mismo de inútiles, en una palabra, que los retruécanos onomásticos?

Es aquí donde las consideraciones comparativas intervienen para garantizar que los relatos que consideramos tienen efectivamente un sentido, y para deslindarlo. Precisemos bien: consideraciones comparativas indoeuropeas, que implican filiación común, no sencillamente tipológicas, universales. No que éstas sean desdeñables: ocurre que un rasgo o conjunto de rasgos que parece extraño y carente de significación en una página de Snorri reaparezca en el folklore de pueblos muy alejados de Escandinavia, y reaparezca comprendido, comentado, justificado por los indígenas en términos válidos asimismo para el documento islandés. Pero nuestro esfuerzo no apunta hacia esta dirección: disponemos de un instrumento de comparación más ceñido.

Los escandinavos, los germanos hablaban lenguas

indoeuropeas, curiosamente deformadas en su fonetismo pero en las que el residuo no indoeuropeo del vocabulario es poca cosa en comparación con lo que se observa en ciertas lenguas más meridionales de la familia. Si los conceptos de lengua, de nación, de raza, hasta de civilización, no son superponibles, no es menos cierto, sobre todo en estas épocas tan antiguas, que la comunidad de lengua implica un mínimo bastante extenso de comunidad en las representaciones y en el modo que tienen de organizarse: en una palabra, en la "ideología", de la que la religión fue por mucho tiempo la principal expresión. Ante un teologuema o un mito de los escandinavos es pues legítimo, y hasta metódicamente necesario, antes de negarle significación y antigüedad, examinar si las religiones de los pueblos más conservadores de los que hablan lenguas indoeuropeas, los hindúes, los itálicos, los celtas, no presentarán una creencia o un relato homólogo. A veces pasa esto, y sucede que, en su versión hindú por ejemplo, atestiguada desde más antiguo y en libros escritos directamente por los depositarios del saber sagrado, la estructura de tal fórmula, la intención de tal relato aparezca más clara, más evidentemente ligada a la vida religiosa y social que en los escritos literarios del cristiano Snorri. Y si esta clase de observación comparativa es aplicada a una tradición compleja —que articule, pues, un número bastante grande de elementos de la ideología— y por añadidura a una tradición rara en el mundo y de veras singular, se vuelve poco probable que la coincidencia escandinavo-hindú sea fortuita y no se explique merced al legado prehistórico común. Pues bien, el problema de los Ases y los Vanes es de los que se prestan a semejante método.

En la religión védica y ya prevédica —lo sabemos por la lista de los dioses arya de Mitani, conservada en documentos epigráficos del siglo XIV antes de nuestra era—, ya también en la religión indoirania —lo sabemos por la trasposición hecha por el zoroastrismo en la jerarquía de sus Arcángeles—, un número reducido de divinidades solían ser reunidas, en las invocaciones y en los rituales, en lista jerarquizada, para resumir el conjunto de la sociedad invisible. Estas divinidades se distribuían, en cuanto a las funciones, entre los tres niveles de una estructura bien conocida: la que más tarde, en la India clásica, generaría la rígida clasificación social de los *varṇa*, a saber, *brāhmaṇa* o sacerdotes, *kṣatriya* o guerreros, *vaiśya* o ganaderos-agricultores —tan paralela a la que la antigua Irlanda exhibía, más flexible, con su cuerpo druídico, su clase militar o *flaith*, y sus hombres libres poseedores de bueyes, *bó airig*. La forma más breve de la mencionada lista, la que se observa en Mitani, enumera primero dos dioses soberanos, *Mitra* y *Varuṇa*, luego el dios esencialmente fuerte y guerrero, *Ind(a)ra*, después dos dioses gemelos donadores de salud, de juventud, de fecundidad, de dicha, los *Nāsatya* o *Aśvin*. La trasposición zoroastriana descansa sobre la misma lista con un término más, conocido también en la India, una diosa que se agrega a los gemelos del tercer nivel. En la mitología no ya de los Vedas sino de la epopeya hindú, los dioses del primer nivel son muy borrosos y, sin desaparecer, es Indra quien figura como rey de los dioses, por reflejo, sin duda, de evoluciones sociales favorables a la clase militar. En 1938 fue posible mostrar que la triada precapitolina, la que presidía la religión de la más antigua Roma, descansaba en el mismo análisis de las necesidades del hombre y los servicios divinos: el *Jupiter* del *flamen dialis*, tan es-

trechamente asociado al *rex,* trae a Roma todas las formas de la protección soberana y celeste; *Mars* le da la fuerza física y la victoria en el combate contra enemigos visibles e invisibles; *Quirinus,* a juzgar por los oficios de su flamen, por el ritual de su fiesta, por los dioses que suelen asociársele, por su nombre mismo, por las definiciones, en fin, que se han conservado hasta en un tardío comentario de la *Eneida,* patrocina el buen logro y la conservación de los granos, la masa social que es la sustancia de Roma, la vida (cf. *quirites*) en una paz vigilante. Las hipótesis historizantes que han pretendido explicar esta tríada como secundaria, como efecto de accidentes históricos, de asociaciones de pueblos en los orígenes de Roma, son *a priori* condenadas por el hecho de que, entre otros itálicos, entre los umbros de Iguvium, y en una época en que no puede ser cosa de una influencia romana, el ritual de las famosas Tablas hace descollar, con igual jerarquía, una tríada del todo parecida, formada por un *Iuu-,* un *Mart-* y un *Vofiono-.*

La coincidencia de los hechos indoiranios con los itálicos garantiza que la teología tripartita y el uso de resumirla en una breve lista de dioses característicos de cada nivel se remontan al tiempo de la comunidad indoeuropea. El paralelismo exacto que ofrece la teología escandinava, expresado en la fórmula *Óðinn-Þórr-Freyr,* tiene así probabilidades de no ser una innovación sino un arcaísmo fielmente conservado. Ni más ni menos que el de Júpiter, Marte y Quirino, el agrupamiento de los tres dioses escandinavos no pide una explicación por azares o transacciones de la historia precoz de la gran península o de la Germania septentrional; uno y otro tienen un sentido, el mismo sentido, y, en uno como en el otro, cada uno de los tres términos exige sus com-

plementos. Si se recuerdan, por añadidura, las analogías precisas señaladas desde hace mucho entre Þórr e Indra (pelo rufo, martillo y *vajra*, etc.); si se atiende a que el tercer nivel está ocupado a veces en Escandinavia no por Freyr solo sino por la pareja de Njörðr y Freyr que, sin ser gemelos sino padre e hijo, no están por ello menos estrechamente asociados que los dos Nāsatya; y a que, en este mismo tercer nivel, la diosa Freyja comparte el honor al lado de los dos dioses Njörðr y Freyr al igual que tantas veces se agrega una diosa a los Nāsatya indoiranios, se empieza a descubrir no sólo el paralelismo de la estructura de conjunto sino importantes correspondencias término a término que el azar difícilmente habría podido acumular. Por último, la ideología védica —y hay razones para afirmar que ya también indoirania— gustaba de subrayar una estrecha solidaridad entre los dos primeros niveles en oposición al tercero, como más tarde, en la sociedad de los hombres, entre los brahmanes y los kṣatriya, "las dos fuerzas", *ubhe vīrye*, en oposición a los vaiśya: del todo paralelo es, en Escandinavia, el acercamiento de Óðinn y Þórr en el seno de una misma especie divina superior, los Ases, en oposición a los Vanes que son Njörðr, Freyr y Freyja.

A este itinerario comparativo se le ha objetado que no tiene en cuenta, entre las religiones germánicas, más que la nórdica, y en el estado relativamente tardío en que nos es conocida; que nada prueba que este cuadro tripartito haya sido el de otros pueblos del conjunto, hablantes de gótico o véstico; que, por lo demás, si el nombre de los Ases reaparece o ha dejado rastros por doquier, el de los Vanes carece de correlato fuera de Escandinavia; que, por último, el más antiguo material arqueológico de Escandinavia, preindoeuropeo, da que pensar que el dios del

martillo y el dios itifálico son anteriores, en estos rumbos, a la invasión indoeuropea.

Tales objeciones no son de tanto peso como pareció primero. En cuanto a la última, no repugna en lo más mínimo admitir que los dioses indoeuropeos de segundo y tercer niveles, Þórr y Freyr, se anexaran, en Escandinavia, ciertas representaciones, populares ya entre los indígenas vencidos; pero tampoco deben interpretarse demasiado generosamente los famosos grabados rupestres de Suecia, en los que los arqueólogos tienden a llamar Þórr a todas las siluetas armadas de un martillo y Freyr a todas las siluetas obscenas. En cuanto a la objeción sobre los nombres, descansa, creo yo, en una exigencia injustificada: los nombres propios no tienen tanta importancia; el de los Vanes, de etimología oscura (de las ocho propuestas, la mejor sigue siendo la que lo confronta con el grupo de lat. *Venus, uenerari,* etc.), bien pudiera ser propio del viejo escandinavo, y sin embargo el tipo, la clase de dioses que designa, haber existido en otra parte con otro nombre, o sin nombre genérico: el *Njörðr (*Nerþu-)* escandinavo, uno de los principales Vanes, ¿no lo señala ya Tácito, nombrándolo *Nerthus,* con el sexo femenino y evidentes rasgos de tercera función (fecundidad, paz), en un punto del norte de la Germania? Por último, no es exacto que la triada o triadas muy próximas no estén atestiguadas en otras provincias antiguas del mundo germánico.

No se arguya, sobre este punto, el silencio de los godos: no sabemos casi nada de su teología. En cuanto a los vésticos, nuestro más viejo testimonio explícito, el de Tácito (*Germania,* cap. 9), enumera, al contrario, y en términos que prueban la presencia de una estructura, divinidades que se reparten claramente, y con el orden jerárquico esperado, en los tres

niveles: el dios más venerado, que llama *Mercurius*, es de seguro el equivalente de Óðinn; siguen *Hercules* y *Mars*, o sea dos dioses guerreros que son sin duda el Þórr y el Týr escandinavos (encontraremos al segundo en el próximo capítulo); por último, al menos para una parte de los suevos, se agrega a estos dioses una diosa que Tácito llama *Isis* y que no hay razón —sobre todo no la que él da (el barco cultual)— para considerar de origen extranjero, *aduectam religionem*. Hasta puede ser que, antes de Tácito, César, en su breve e inexacta noticia sobre los dioses de los germanos (*Guerra de las Galias*, VI, 21, 2), intentase sumariamente interpretar una triada comparable: "En el número de sus dioses —dice— no admiten sino los que ven y cuyos beneficios perciben manifiestamente, el *Sol*, y *Vulcano*, y la *Luna*; de los demás ni siquiera han oído hablar." Si el término "Sol" es bien inadecuado para designar un dios soberano del tipo de Óðinn, en cambio Vulcano, dios del martillo, puede ser una traducción —impropia funcionalmente, sí, pero sensiblemente explicable— del correlato continental de Þórr; y, para una diosa de la fecundidad vista por un romano, la etiqueta lunar no sería más chocante que para tantas diosas madres o nodrizas del mundo mediterráneo que la reciben, desde la Isis y la Semele orientales hasta la Ana Perenna romana en especulaciones que menciona Ovidio. Por último, más tardíamente, entre los sajones que Carlomagno convirtió antes de que, en el norte, hubiera sido compuesto ninguno de los poemas éddicos que leemos, consta una triada que debe, término a término, corresponder a la de los escandinavos; la fórmula de abjuración que se les impuso y que se conserva en el Vaticano en un manuscrito del siglo IX contiene, en efecto, estas palabras: "Renuncio a todas las obras y palabras del

diablo, a *Thunar* y a *Uuôten* y a *Saxnôt* y a todos los demonios que son sus compañeros *(hira genôtas)*." Las dos primeras de estas grandes figuras divinas son los homónimos de Þórr y de Óðinn; por lo que toca al tercer nombre, cuyo segundo elemento corresponde al alemán moderno *(Ge)noss,* "compañero", es probable, tratándose de un dios sajón que no reaparece más que en anglosajón, con la forma Seaxneat, que no signifique otra cosa que "Compañero de los sajones", lo cual recuerda que, al igual que en Roma es Quirino (sin duda **co-uirī-no*-) el dios de la colectividad quiritaria, así el Freyr escandinavo es distintivamente, entre los dioses, el *folkvaldi,* el "amo del pueblo, de la masa" *(Skirnismál,* 3: *folkvaldi goða),* y también, cultualmente, el *veraldar goð,* es decir el dios de esa noción germánica compleja (alemán *Welt,* inglés *world,* sueco *värld,* etc.) que designa etimológicamente el conjunto de los hombres *(ver-)* por generaciones *(öld).* Estas indicaciones obligan, en las otras provincias germánicas acerca de las cuales nuestra información es aún más fragmentaria, a no concluir, por lo que toca a la triada, la ausencia partiendo del silencio.

No es sólo la fórmula de composición de la triada lo que iluminan los paralelos indoeuropeos, sino también, con sus principales detalles, la leyenda de la separación y de la guerra iniciales, y luego de la reconciliación y la fusión de los Ases y los principales Vanes. En efecto, si los himnos védicos nada dicen, orientados como están hacia la alabanza y la plegaria y poco propicios para traer a cuento los episodios delicados de la historia divina, la literatura ulterior, la epopeya, sabe que los dioses Indra y los

Nāsatya, cuya asociación es tan necesaria y estrecha, no han estado juntos siempre, con todo, formando una sociedad unitaria, y da la casualidad de que una leyenda irania confirma, a propósito de algunos rasgos esenciales, que el tema de este relato, procedente sin duda del "quinto Veda", del *corpus* oral de las leyendas, era ya prevédico, indoiranio. En un principio, los dioses del último nivel, los Nāsatya donadores de salud y prosperidad, estaban aparte de los demás dioses: éstos, con su jefe Indra a la cabeza (pues tal es el estado de la jerarquía divina en la epopeya), Indra armado del rayo, les negaban lo que es el privilegio y como el certificado de la divinidad: la participación en el beneficio de las oblaciones, so pretexto de que no eran dioses "como es debido", sino una especie de artesanos, de curanderos, demasiado mezclados a los hombres. El día en que los Nāsatya plantearon su pretensión de penetrar en la cooperativa divina, se armó un conflicto agudo.

Se ve cómo esta entrada en materia es paralela a la separación inicial de los Ases superiores —el mago, el fulgurante— y de los Vanes inferiores —los donadores de riqueza y de fecundidad. En la India, señalémoslo sin tardar, la heterogeneidad de los dos grupos de dioses no podría explicarse por el contacto y el conflicto de religiones, de pueblos diferentes, como se propone que se considere en Escandinavia para los Ases y los Vanes: Mitra-Varuṇa, Indra, por una parte, los Nāsatya por otra fueron con igual título, al mismo tiempo, en el mismo orden jerárquico, traídos por los conquistadores indoiranios tanto al recodo del Éufrates en el siglo XIV antes de nuestra era como a la meseta irania y a la cuenca del Indo. Pero las concordancias entre Snorri y el Mahābhārata no quedan en esto. Se extienden a un con-

junto de rasgos, complejo y raro, que permite al comparatista ser más afirmativo.

Se recordará, en los *Skáldskaparmál*, la génesis y el destino de Kvasir (v. antes, pp. 11-2): en el momento en que es concluida la paz entre los adversarios divinos, escupen unos y otros en un mismo recipiente. De esta "prenda de paz" hacen los dioses un hombre llamado Kvasir cuya sapiencia es extraordinaria, enorme. Va por el mundo, pero dos enanos lo matan, distribuyen su sangre en tres recipientes, la mezclan con miel y fabrican así "el hidromel de poesía y de sapiencia". Dicen entonces a los dioses que Kvasir se ha asfixiado en su propia sabiduría, por no haber quien la agotase a fuerza de preguntas.

El nombre de Kvasir, en esta leyenda, ha sido interpretado desde hace mucho; ya en 1864 K. Simrock, luego R. Heinzel (1889) y E. Mogk (1923) han mostrado que se trata, onomásticamente, de la personificación de una bebida embriagante que recuerda el *kvas* de los pueblos eslavos: es normal que la inapreciable embriaguez que dará el hidromel de poesía y sapiencia contenga "eso" como ingrediente; es natural igualmente que una bebida fermentada a partir de vegetales machacados (danés y noruego dialectal *kvas*: "frutos machacados, mosto de estos frutos") sea echada a fermentar mediante saliva: tal técnica está abundantemente atestiguada; es concebible, en fin, si se trata de una bebida ceremonial, de comunión, que sanciona el entendimiento entre dos grupos sociales, que esta fermentación sea provocada por los escupitajos de todos: E. Mogk también ha reunido sobre este punto paralelos etnográficos suficientes.

Lo que es menos ordinario es que la bebida em-

briagante preparada con saliva y llamada a entrar como componente de la otra bebida embriagante que es el hidromel de poesía, adopte, entre las dos etapas de bebida, otra forma, la de un hombre, de un superhombre, y esto por la voluntad de los dioses. Por añadidura, el tema no es solamente raro (el "rey Soma", Dionisio-Zagreo son otra cosa) sino que se inserta en un conjunto complejo y preciso que no se debe dislocar: no es en una circunstancia cualquiera, ni sin intención, como este hombre-bebida ha sido así creado, sino al concluir la guerra de Ases y Vanes, para sellar la paz; muerto luego y su sangre vertida en tres recipientes sirvió para fabricar otra bebida de uso más duradero, puesto que sigue embriagando, a la zaga de Óðinn, a los poetas y los videntes.

Volvamos ahora de Escandinavia a la India, donde dejamos a los dioses superiores y a los Nāsatya en gran conflicto, blandiendo ya Indra su rayo contra estos últimos. ¿Cuál es el desenlace de la crisis? Un asceta aliado de los Nāsatya, quienes por uno de sus servicios acostumbrados le han devuelto la juventud, fabrica, por la fuerza de su ascesis —la gran arma de los penitentes de la India—, un hombre gigantesco, que amenaza con engullir el mundo, con los dioses recalcitrantes y todo. Este monstruo enorme tiene por nombre "Embriaguez", *Mada*: es la embriaguez personificada. Indra cede en el acto, reina la paz, los Nāsatya son definitivamente asociados a la comunidad divina y jamás se hará la menor alusión a la distinción y al conflicto originales. Pero ¿qué hacer de aquel personaje, Embriaguez, que ya rindió su servicio y no es más que peligroso? Quien lo suscitó, y esta vez de acuerdo con los dioses, lo corta en cuatro pedazos y su esencia unitaria se reparte en las cuatro cosas que, literal o figurada-

mente, embriagan en efecto: la bebida, las mujeres, el juego, la caza.

Tal es el relato que se lee en el libro III del Mahābhārata, secciones 123-125, y una leyenda irania que he evocado al final de *Naissance d'Archanges* (1945, pp. 158-170) y que el P. Jean de Menasce escrutó después más a fondo (*Revue de la Société Suisse d'Études Asiatiques*, I, 1947, pp. 10-18), la de Hārūt-Mārūt, asegura que la embriaguez, desde la mitología indoirania, estaba por cierto ligada a este asunto. El lector no habrá dejado de advertir entre las liquidaciones de Kvasir y de Mada una analogía que es fácil delimitar y precisar. He aquí cómo establecí el inventario comparativo en mi *Loki* (1948, pp. 102-105):

> Es cierto que sobresalen las diferencias entre los mitos germánico e hindú, pero también la analogía de las situaciones fundamentales y los resultados. He aquí las diferencias: entre los germanos, el personaje "Kvas" es fabricado *después* de concluida la paz, como *símbolo de esta paz,* y es fabricado según una *técnica* precisa, real, de fermentación por la saliva, en tanto que el personaje "Embriaguez" es fabricado como *arma, para* constreñir a los dioses a la paz, y es fabricado *místicamente* (estamos en la India), por la fuerza de la ascesis, sin referencia a una técnica de fermentación. Y, cuando "Kvas" es muerto y su sangre dividida en tres, *no es por los dioses* que lo han fabricado sino por dos enanos, en tanto que es su hacedor mismo quien, en la India, *por cuenta de los dioses,* divide a "Embriaguez" en cuatro. Por lo demás, el fraccionamiento de "Kvas" es sencillamente *cuantitativo,* se realiza en partes homogéneas (tres recipientes de sangre de igual valor, apenas uno más grande que los otros dos), mientras que el de "Embriaguez" es *cualitativo,* en partes diferenciadas (cuatro clases de embriaguez). En la leyenda germánica, sólo es en la explica-

ción mentirosa dada por los enanos a los dioses, después del hecho, donde es mencionado el exceso de fuerza intolerable (de una fuerza, por lo demás, puramente *intelectual*), fuera de proporción con el mundo humano, que *habría* causado el ahogamiento de "Kvas", en tanto que en la leyenda hindú el exceso de fuerza (*física,* brutal) de Embriaguez es *auténticamente* intolerable, incompatible con la vida del mundo, y acarrea auténticamente su descuartizamiento. Finalmente, la leyenda germánica presenta a "Kvas" como *benéfico* desde el comienzo, bien dispuesto hacia los hombres —una especie de mártir— y su sangre, convenientemente tratada, produce esa cosa inapreciable entre todas que es el hidromel de poesía y de sapiencia, mientras que, en la India, "Embriaguez" es *maléfico* desde el principio, y sus cuatro fracciones siguen siendo el azote de la humanidad.

Todo esto es verdad, pero demostraría sólo, de hacer falta, que la India no es Islandia y que las dos historias eran contadas en dos civilizaciones que habían evolucionado en sentidos y escenarios extremadamente diferentes y en las que, en particular, las ideologías de la embriaguez se habían tornado casi inversas. No deja por ello de existir un esquema común: es en el momento en que se constituye difícil y definitivamente la sociedad divina por adjunción de los representantes de la fecundidad y la prosperidad a los de la soberanía y la fuerza, y así en el momento en que los representantes de estos dos grupos antagonistas hacen la paz, cuando es suscitado artificialmente un personaje que encarna la fuerza de la bebida embriagante o de la embriaguez y que de ella recibe el nombre. Como esta fuerza resulta demasiado, vistas las condiciones de nuestro mundo —para bien o para mal—, el personaje así fabricado es muerto acto seguido y hecho tres o cuatro partes embriagadoras que los hombres disfrutan o padecen.

Este esquema es original. No aparece, en el mundo entero, sino en estos dos casos. Por lo demás, se entiende bien, en principio, si se tienen

presentes las condiciones y las concepciones sociales que debían de ser las de los indoeuropeos: en particular, la embriaguez interesa, de diferentes modos, a las tres funciones: es, por una parte, uno de los resortes fundamentales de la vida del *sacerdote*-brujo y del *guerrero*-fiera de esta civilización, y, por otro lado, es procurada por *plantas* que había que *cultivar* y *cocinar*. Es pues natural que el "nacimiento" de la embriaguez, con todo lo que acarrea, sea situada en el momento de la historia mítica en que la sociedad se constituye por la reconciliación y la asociación de los sacerdotes y los guerreros, por una parte, de los agricultores y los depositarios de todas las potencias fecundantes y nutricias, por otra. Hay así, entre este acontecimiento social mítico y la aparición de la embriaguez, un ajuste profundo, y no está de más señalar aquí que de semejante ajuste no podían tener ya conciencia ni los poetas del Mahābhārata ni Snorri, lo cual hace que sus relatos tengan un aire extraño: para los poetas del Mahābhārata, los Nāsatya no son ya los que eran en el tiempo de la compilación védica, los representantes típicos, canónicos de la tercera función; y tampoco Snorri, por muy bien que haga apreciar en sus diversos tratados los caracteres diferenciales de Óðinn, de Þórr y de Freyr, comprende sin duda ya la reconciliación de los Ases y los Vanes como el mito fundador de la colaboración armoniosa de las diversas funciones sociales.

Esta correspondencia no es la única. Con una tradición romana, esta vez, el esquema de los acontecimientos mismos de la guerra de los Ases y los Vanes que da la vidente de la *Völuspá* presenta otras, que garantizan el sentido de todo el relato. En Roma, como es sabido, no hay ya mitología, y es en la epopeya de los orígenes donde sobreviven las narraciones que guardan el legado de la más antigua sabiduría. Por otra parte, la "sociedad completa" cuya constitución interesaba a los muy positivos romanos

no podía ser más que la suya propia, y es en efecto la tradición acerca del nacimiento de la Ciudad la que ofrece al germanista el paralelo de que hablamos. Roma, dice la leyenda, se constituyó por la unión de dos grupos de hombres, los compañeros puramente masculinos del semidiós Rómulo, depositarios de las *promesas de Júpiter* y fuertes de su *valor militar*, y los sabinos de Tito Tacio, *ricos pastores* y, por sus *mujeres*, solos capaces de dar a la sociedad naciente el medio de la fecundidad y de la duración. Pero la feliz fusión de estos dos grupos complementarios no fue, como la de los Ases y los Vanes, sino la conclusión de una guerra difícil, largo tiempo indecisa, durante la cual cada uno de los adversarios obtuvo éxitos alternos, en una escena y por un medio que pone bien de realce su "especialidad funcional". Los sabinos, los "ricos", estuvieron a punto de triunfar ocupando el Capitolio; pero ¿cómo fue? Corrompiendo a Tarpeia, a una *mujer*, a precio de *oro* —o por *amor*, según otra versión. Más tarde, en la batalla del Foro, cuando su ejército huía en desorden, Rómulo no solamente restableció la situación sino que rechazó el ejército de los sabinos a su reducto del Capitolio; ¿cómo, pues? Alzando los ojos y las manos al cielo, se dirigió al *soberano Júpiter*, recordándole sus promesas, implorándole que cesara milagrosamente el pánico —y Júpiter lo escuchó. Es notable que los dos episodios de la guerra de los dos clanes divinos que menciona la *Völuspá* correspondan a éstos, con las mismas señales funcionales: los ricos y voluptuosos Vanes mandan a los Ases, como un azote, a la mujer llamada *Embriaguez del Oro*, que corrompe los corazones, principalmente los de las mujeres; por otra parte, Óðinn *lanza su venablo* con un gesto que conocen bien las sagas, donde, por regla general, tiene como

efecto sembrar el pánico fatal en el ejército enemigo. En el conflicto de Indra y los Nāsatya de que tratamos largamente antes y que no adquiere la amplitud de una guerra de pueblos, las conductas de las dos partes no son menos claramente significativas de su nivel funcional: los Nāsatya cuentan de su lado con la alianza del asceta Cyavana, obtenida devolviéndole *juventud* y *belleza* y permitiéndole conservar su *mujer,* que empezaron por pensar apropiarse; y es blandiendo el *rayo* como Indra responde a su audacia.

Si todos los detalles pintorescos de los relatos de Snorri no han hallado fuera de Escandinavia correspondencias tan deslumbrantes (pienso en el episodio de Hœnir y en la decapitación de Mímir), las que se acaba de leer bastan para establecer que la guerra de los Ases y los Vanes es de fijo un mito anterior a los germanos, anterior a la dispersión de los antepasados de los germanos, de los itálicos, de los indoiranios, etc.; un mito cuyas aparentes rarezas conservan todavía, juntos si no plenamente comprendidos por los narradores, los elementos complejos y matizados de una "lección" sobre la estructura de las sociedades indoeuropeas.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

Dos utilísimas selecciones de documentos sobre las religiones de los germanos deben ser señaladas ante todo: F. R. Schröder, *Quellenbuch zur germanischen Religionsgeschichte,* 1933 (textos originales), y W. Baetke, *Die Religion der Germanen in Quellenzeugnissen,* 1937. (W. Baetke es autor de uno de los libros maestros de nuestros estudios, que deberían meditar todos los historiadores de las religiones: *Das Heilige im Germanischen,* 1942.)

La bibliografía del problema de los Ases y los Vanes es dada en las notas de J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte,*[2] II, 1957, pp. 208-214.

Al año que siguió a sus artículos de los *Mélanges Montelius* (1903), Bernhard Salin, en su gran libro *Die altgermanische Thierornamentik,* pensó confirmar su teoría de la "migración de los Ases" merced al examen extremadamente detallado de una categoría de fíbulas a lo largo de su supuesto itinerario; la ligereza de las deducciones históricas no responde a la precisión, a la minucia escrupulosa del estudio propiamente arqueológico.

El manual más notable construido sobre la tesis aquí combatida es el de Karl Helm, *Altgermanische Religionsgeschichte,* cuyo primer volumen es de 1913, y las dos partes del segundo de 1937 ("Die Ostgermanen") y de 1953 ("Die Westgermanen"), pero que el autor decidió dejar incompleto. En cierta medida llena el vacío E. A. Philippson con *Die Genealogie der Götter in germanischer Religion, Mythologie und Theologie,* 1953. Mientras tanto, en 1925, en la *Festgabe G. Ehrismann,* pp. 1-20, K. Helm presentó una exposición de método que hizo época: "Spaltung, Schichtung und Mischung im germanischen Heidentum". Nos opuso una útil discusión en los *Beiträge z. Gesch. d. deutschen Sprache u. Literatur*: K. Helm, vol. 77, 1955, pp. 347-365; G. Dumézil, vol. 78, 1956, pp. 173-180. Ni que decir tiene, el debate renace y seguirá renaciendo, y probablemente sin provecho. El método y la tesis de Peter Buchholz, "Perspectives for Historical Research in Germanic Religion", *History of Religions,* 18, 2, 1968, pp. 111-138, son particularmente ingenuos. Todo es como si, so color de "historia" y de "cronología", el autor admitiese que un pueblo que (todavía) no escribe no tuviese sistema teológico y, simétricamente, que se pudiera reconstruir una religión prehistórica con ayuda de restos arqueológicos. ¿Dónde estaría el estudio de las religiones célticas si se les aplicasen tales postulados? Los vestigios materiales son pobrísimos, pero por fuerza la doctrina religiosa, con sus prolongaciones mitológicas, épicas, jurídicas, era compleja y refinada, puesto que los estudios de los

futuros druidas duraban tantos años. Sólo la comparación de lo que se desprende de los primeros documentos (César, la epopeya irlandesa, los *Mabinogion* galeses) con las tradiciones de los demás pueblos indoeuropeos permite entrever cómo pudo ser aquella prehistoria religiosa. Entre las otras presentaciones recientes hechas según concepciones incompatibles con las mías, la principal es la de W. Baetke, "Die Götterlehre der Snorra Edda" (*Verhandl. d. sächs. Ak., Phil.-Hist. Kl.*, 97, núm. 3), 1950. Cf. también, siempre, el rico artículo de A. Closs, "Die Religion des Semnonenstammes", en los *Wiener Beiträge zur Kulturgeschichte und Linguistik*, 4, 1936, pp. 549-674.

La tesis aquí sostenida —que los Ases y los Vanes son partes solidarias de una misma estructura— la prefirieron Otto Höfler, *Kultische Geheimbünde der Germanen*, 1934, p. 295, y Jan de Vries en la primera edición de la *Altgerm. Religionsgesch.*, II, 1937, pp. 278-279 (comparando los dos grupos divinos a las fratrías en que se dividen los clanes australianos por ejemplo). La interpretación precisa de la guerra de los Ases y los Vanes se formó progresivamente: v. *L'héritage indo-européen à Rome*, 1949, pp. 125-142, y *Archaic Roman Religion* (University of Chicago Press, 1970), I, pp. 65-78. Esta interpretación ha sido aceptada y mejorada en las dos grandes exposiciones generales citadas antes, pp. 3-4: J. de Vries (1957), pp. 208-214 (en la p. 212 se propone una reconstitución del escenario de la guerra que tiene la ventaja de justificar el orden de las estrofas de la *Völuspá*), y W. Betz (1957), col. 2475 y *passim*. Cf. un intento de conciliación con la tesis de las dos razas en E. Polomé, "La religión germanique primitive, reflet d'une structure sociale", *Le Flambeau*, 1954, 4, pp. 437-463.

La estrofa 28 (cap. 56) de la *Egilssaga* es traducida aquí (p. 8) siguiendo la construcción de S. Nordal (1933); F. Jónsson (1894) construía de otro modo (v. su explicación en misma página), pero en los dos casos está presente la triada. El intento de Bo Almqvist (*Norrön Niddiktning*, I, 1965, cap. 2) de establecer

un vínculo estrecho entre las estrofas 28 (cap. 56) y 29 (cap. 57) y, en consecuencia, reducir *landáss* a no designar más que cualquier duende, no es convincente. Por lo demás, *a priori* es probable que el ser que es nombrado junto con Óðinn, Freyr y Njörðr sea un dios del mismo nivel que ellos. Si se objeta que la expresión *landáss,* "As del País" (o "de la tierra, de las tierras ocupadas", adoptando el segundo sentido de *land*: cf. el v. 2 de la estrofa), no está atestiguada como designación de Þórr, piénsese en la conducta ritual de los inmigrantes llegados a Islandia de Noruega: confiaban a Þórr el cuidado de indicarles el lugar donde debían desembarcar y ocupar legalmente su futura residencia *(landnám);* con ello el dios se volvía protector responsable de su *land.*

Sobre Gefjon, v. *Mythe et épopée,* II, 1971, pp. 373-374.

II

LA MAGIA, LA GUERRA Y EL DERECHO
Óđinn, Týr

El inventario desnudo de lo que la tradición literaria informa acerca del dios Óđinn sería una faena larga. Debemos limitarnos a establecer divisiones suficientes para que no se escape nada esencial y, en cada una, a recordar los datos más característicos. Es importante notar que no hay diferencia sensible, en todo caso no hay contradicción, entre las imágenes de Óđinn que se forman leyendo los diversos poemas éddicos y los libros de Snorri, y que el Óđinn de Saxo y de las sagas tanto históricas como novelescas se explica sin esfuerzo a partir de aquél.

Óđinn es el jefe de los dioses: su primer rey, como se ha visto, en las narraciones historizantes que lo hacen vivir y morir en el mundo; su único rey hasta el fin de los tiempos en la mitología y, por consiguiente, el dios particular de los reyes humanos y el protector de su poder, aun si se jactan de descender de algún otro; el dios, también, que a veces exige su sangre en sacrificio, pues es a él a quien casi exclusivamente se ve que le "ofrezcan" los reyes cuya virtud no basta para que prosperen las cosechas. En su calidad de jefe de los dioses, es él quien resiente más profundamente el gran drama de la historia divina, la muerte de su hijo Baldr, que previó, no pudo impedir, lamentó como padre y amo del mundo, y dio ocasión, de su parte, a una con-

fidencia al oído del muerto cuyo misterio han respetado los textos. En fin, es padre de todos los dioses, en tanto que su propia ascendencia lo vincula a los gigantes primordiales.

Es el vidente. Semejante don le fue garantizado, y se expresa simbólicamente, por una mutilación, voluntaria al parecer: es tuerto, por haber dado uno de sus ojos en la fuente melosa de toda ciencia. —Yo sé —dice la bruja de la *Völuspá* (estrs. 28-29)—,

... ¡bien sé, Óđinn, dónde está hundido tu ojo!

Sé que el ojo de Óđinn está escondido
en la célebre fuente de Mímir.
Mímir bebe el hidromel, cada mañana,
sobre la prenda de Óđinn...

A rasgos más generales, es el alto mago. Se sometió a una dura iniciación, a una "casi muerte", que ha sido plausiblemente interpretada (R. Pipping, 1927) a la luz de las prácticas chamánicas de Siberia: —Yo sé —dice el propio Óđinn en los *Hávamál* (estrs. 138-140)—,

Yo sé que colgué del árbol batido por los vientos
nueve noches enteras,
herido de venablo y sacrificado a Óđinn,
¡yo mismo a mí mismo!

No me dieron pan ni hidromel,
aceché debajo de mí.
Hice subir las runas, lo hice llamándolas,
y entonces caí del árbol.

Tomé nueve cantos poderosos...

Las runas, magia de las letras y de los más poderosos secretos, son en efecto cosa de Óđinn. Merced a ellas sabe más que nadie en el mundo —salvo cierto gigante, a quien una edad aún mayor ha cargado

de experiencia y con el cual, según un poema éddico, va un día a confrontar su ciencia *(Vafprúdnismál)*. Pero, aparte de las runas, Óđinn dispone de todas las formas de la magia. Vale la pena recordar aquí, en la narración historizante de la *Ynglingasaga* (caps. 6-7), la idea que se hacían de sus talentos a fines del paganismo:

6. Cuando el Óđinn de los Ases vino con los Díar a las comarcas del norte, es cosa cierta que fueron ellos quienes trajeron y enseñaron las artes que los hombres ejercieron en adelante. Óđinn era el más descollante de todos y fue de él de quien aprendieron todas las artes y oficios, pues era el primero en conocerlos y más que todos los demás. Hay que decir asimismo que, si tan altamente venerado era, la razón fue la siguiente: era tan bello, tan noble de faz, cuando se sentaba entre sus amigos, que el corazón le reía a cada quién en el cuerpo. Pero si andaba en expedición guerrera, aparecía entonces terrible a sus enemigos. Es que tenía el arte de mudar de apariencia y de forma a voluntad. Por lo demás, hablaba tan bien y bellamente que todos los que lo escuchaban pensaban que sólo su palabra era verdadera. Lo expresaba todo en verso, como sigue haciéndose aún hoy en el arte que llaman poesía...

Óđinn tenía el poder de cegar y ensordecer a sus enemigos en la batalla, o como de paralizarlos de espanto, y sus armas no cortaban entonces más que si fueran bastones. En cambio, los hombres de él iban sin coraza, salvajes como lobos o perros. Mordían sus escudos y eran fuertes como osos o toros. Mataban a los hombres y ni el fuego ni el acero podían hacerles nada. Era lo que se llamaba *Berserksgangr*.

7. Cuando Óđinn quería cambiar de apariencia, dejaba su cuerpo en tierra, como dormido o muerto, y él mismo se tornaba pájaro o animal salvaje, pez o serpiente. Para sus asuntos, o los ajenos, podía llegar en un abrir y cerrar de ojos

a comarcas lejanas. Por añadidura, sin más que su palabra, podía extinguir el fuego y aplacar el mar y hacer que los vientos soplasen de donde él quisiera. Tenía un barco llamado *Skiđbladnir* en el cual surcaba el vasto mar, y que podía plegar como un pañuelo.

Siempre tenía a su vera la cabeza de Mímir, que le comunicaba muchas nuevas de los otros mundos. A veces evocaba los muertos del seno de la tierra o se sentaba debajo de los colgados. De ahí que lo llamasen jefe de los Espíritus y jefe de los Colgados. Tenía dos cuervos a los que había enseñado a hablar. Volaban lejos sobre las tierras y le traían muchas informaciones.

Gracias a todo esto, se volvió extraordinariamente sabio. Todas estas artes las enseñó por las runas o por los cantos que hoy son llamados *galdrar*, "cantos mágicos". Por eso eran los Ases llamados "forjadores de *galdrar*".

Óđinn conocía y practicaba él mismo el método que más potentes efectos tiene y que se llama *seiđr*. Era gracias a él como podía saber el destino de los hombres y los acontecimientos aún no consumados, y también causar a los hombres muerte o desgracia o enfermedad, a más de quitar a los hombres inteligencia o fuerza para dársela a otros. Mas esta magia, cuando se la ejerce, va acompañada de tan grande afeminamiento que los hombres *(uiri, Männer)* no juzgaban que pudieran entregarse a ella sin vergüenza, y así era a las sacerdotisas a quienes era enseñada.

Óđinn sabía dónde estaban sepultados todos los tesoros. Conocía los cantos para que se abriera ante él la tierra, las montañas, las rocas, los túmulos funerarios, y, con puras fórmulas, sabía expeler todo lo que habita dentro; entraba entonces y tomaba lo que quería.

Esta ciencia misteriosa de Óđinn, ya se ve, es inseparable de la no menos misteriosa inspiración poética: en el anterior capítulo se leyó cómo fue

producido el hidromel de sapiencia y poesía que, finalmente, gracias a las astucias que le permite su poder de metamorfosis, cae en su poder exclusivo. De hecho, el genio poético depende de él: es él, por ejemplo, en una sombría historia, quien lo confiere al héroe Starkaðr (Saxo, VI, 5, 6), al mismo tiempo que la energía del alma: *Starcatherum... non solum animi fortitudine, sed etiam condendorum carminum peritia illustrauit.*

Una parte de los talentos que enumera Snorri se aplican especialmente a la guerra: parálisis del combatiente enemigo, "furor" que decuplica los recursos normales del combatiente amigo. Las sagas lo muestran con frecuencia, por lo demás, como árbitro de los combates, arrancando con un gesto la victoria a quien cree tenerla, condenando a muerte al guerrero cuya arma toca con la suya; lo exhiben también lanzando sobre el ejército que será vencido un venablo que decide su destino. Sagas más tardías le atribuirán artefactos sorprendentes, una especie de artillería de cuerdas, de proyectiles multiplicados, con la cual se instala discretamente detrás de los batallones que favorece. "Sus hombres" se reparten entre dos representaciones: por una parte, las bandas de guerreros *berserkir,* que pasan por participantes de sus dones de metamorfosis, de su magia, y que, degenerados, ya no serán en las sagas más que tropas de bandoleros sin moral y sin vergüenza, terror de campesinos y campesinas, terror también de los pobres lapones, que sin duda los fijaron en uno de los tipos más temidos de genios de su folklore, los *stalo* ("hombres de acero"); por otra parte, nobles, caballerescos, seductores, los héroes llamados "odínicos", de quienes el Sigurðr del ciclo escandinavo de los *Nibelungen* es el más preclaro ejemplo.

A estos héroes no los abandona a la hora de la

muerte. Por principio de cuentas, a menudo es él quien, en el campo de batalla, elige a los que van a caer —y figurar en semejante cosecha es lo contrario de una desdicha. Sus emisarios femeninos, las Valquirias (*valkyrjor*, las que eligen, *kjósa*, los muertos del combate, el *val*), los recogen en seguida y los trasladan a una morada que no es subterránea, donde llevan adelante por la eternidad la única vida que vale a sus ojos, la vida de los combates. Los *Grimnismál* (estrs. 21-23) describen la residencia del dios y de sus favoritos, que son en adelante *einherjar*, los "combatientes únicos, por excelencia". Se llega a esta Valhöll después de atravesar un río ancho y sonoroso y pasar la "reja del *Val*", la vieja reja cuya cerradura pocos hombres saben manejar:

Quinientas puertas y cuatro decenas
hay en la Valhöll, según creo;
ochocientos saldrán por cada puerta
cuando partan a luchar contra el Lobo.

En espera de esta batalla desesperada del fin del mundo, los héroes libran constantemente, entre ellos, duelos sin consecuencia, en vista de que las heridas no los matan y que sólo los interrumpen para suculentos festines. Sin duda estas representaciones del más allá, y así también la de Óðinn cabalgando su montura de ocho patas, el demoniaco Sleipnir, son origen de creencias modernas, atestiguadas sobre todo en Dinamarca y el sur de Suecia, según las cuales "Oden" conduce la Caza fantástica. En los tiempos a que se refiere Snorri, la esperanza de la Valhöll fue motivo de una costumbre ritual que la asegura a poco precio, puesto que puede, en el último momento, hacer del más casero de los hombres el igual de los héroes: para "ir a Óðinn" en el más allá,

basta con dejarse marcar, antes de la muerte, con el signo de Óðinn, es decir un corte hecho a punta de lanza. Lo mismo de eficaz, y más meritoria, es otra vía: a imagen del amo, basta con colgarse. Así hizo, entre otros, el héroe Hadingus.

El carácter de Óðinn es complejo y poco tranquilizador. Disimulado el rostro debajo de la capucha, en su manto azul oscuro, circula por el mundo, amo y espía a la vez. Hay veces que traiciona a sus fieles, a sus protegidos, y en ocasiones parece gozar, como al principio de la saga de los Völsungar, sembrando los gérmenes de discordias fatales. Es por excelencia, en las sagas —trátese de Ynglingar desafortunados o, más gratuitamente, del rey Víkarr—, el dios que recibe, que exige sacrificios de hombres inocentes —y el detalle es antiguo, puesto que Tácito señala que los germanos reservan las víctimas humanas a Mercurius-*Wōþanaz y aplacan a sus otros dos grandes dioses, Hercules y Mars, con víctimas animales. Además, los pocos poemas dialogados de la Edda donde cunden los sarcasmos, los *Hárbarðsljóð* que lo oponen a Þórr y la *Lokasenna* donde sufre, como todos los dioses, las biliosas alusiones de Loki, dejan entrever otros rasgos poco gloriosos o ambiguos del dios, notablemente en el orden de la lascivia.

Hay que descender hasta el moderno folklore para hallar el fantasma de Óðinn ligado con certidumbre a prácticas o creencias concernientes a la vida rural o agrícola, por ejemplo en las costumbres y los nombres del "último haz". De lo antiguo no hay sino unos cuantos sobrenombres del dios, de interpretación incierta, algunos topónimos en que su nombre figura compuesto con el del "campo", los reyes sacrificados —pero se trata de *reyes*— en caso de mala cosecha y, por último, la mención única de un sacri-

ficio *til gróðrar,* "para el crecimiento", para obtener buenas cosechas. En la *Heimskringla* ("Vida de Hakon el Bueno", cap. 14), Snorri afirma formalmente que, durante las libaciones solemnes, los paganos ofrecían a los distintos dioses brindis de intenciones diferentes: bebían la copa de Óðinn "para que concediese al rey victoria y poderío", luego la copa de Njörðr y la de Freyr para obtener "buena cosecha y paz": la distinción de las funciones era nítida, pues, y sin duda no se enturbió hasta la descomposición del paganismo.

Hasta el último cuarto del siglo último, ni el conjunto ni ningún elemento del expediente de Óðinn había sido motivo de crítica seria: los manuales se limitaban a tomar nota de su posición eminente y de sus múltiples actividades. En 1876 un pequeño trabajo de 139 páginas, la tesis de doctorado del joven danés Karl Nikolaj Henry Petersen (1849-1896), *Om Nordboernes Gudedyrkelse og Gudetro i Hedenold, en antikvarisk undersögelse,* abrió una crisis que desde entonces no ha hecho más que agravarse. Petersen era arqueólogo; si consagró prudentemente el resto de su carrera a escarbar en ruinas de castillos e iglesias y a estudiar sellos medievales, no por eso dejó de tener, en el primer momento, una intuición revolucionaria que supo apoyar en argumentos abundantes y llamativos: Óðinn era —pensaba— un advenedizo en las religiones del norte. Con un punto de vista diferente que más tarde Bernhard Salin, estimaba de paso (p. 107, n. 1) que "las leyendas sobre la migración de Óðinn pueden contener un meollo de verdad". Esta tesis causó profunda impresión en el mundo de los sabios, *scholars being* —dice aguda-

mente Jan de Vries– *particularly inclined to any hypothesis which attacked the originality of heathen deities.* Desde entonces, con muchas variantes, la "reducción" de Óðinn se ha vuelto en los estudios germánicos un tema usual de ejercicio, que desembocó en 1946 en el libro de Karl Helm *Wodan, Ausbreitung und Wanderung seines Kultes.* Los unos, radicales, continúan sosteniendo que Óðinn no es indígena en Escandinavia, que penetró allí tardíamente, llegado del sur. Los otros admiten que puede tratarse de un dios tanto escandinavo como alemán, pero sus comienzos, en los dos dominios, habrían sido humildes, casi insignificantes, y sólo tarde ya, en algún lugar, habría disfrutado de una pasmosa promoción que rápidamente se extendería a la mayor parte del mundo germánico. Ninguno de los fundamentos de esta tesis parece estar firmemente asentado.

Es inverosímil –se afirma o se deja entender– que los germanos, entre quienes la realeza no tenía envergadura y que vivían desmenuzados en gran número de tribus, concibieran por su cuenta un dios-rey poderoso y un dios soberano universal; esto no pudo hacerse de no ser a imagen de los amos de los grandes imperios vecinos, Roma o aun Bizancio. Si es verdad –se agrega– que esta evolución ya había comenzado en tiempos de Tácito, como lo indican, en el capítulo 9 de la *Germania,* el Mercurius-*Wōþanaz presentado como el dios que más honras merecía y, en el capítulo 39, el *regnator omnium deus* de los semnones, no se trataba sin duda más que de hechos estrictamente localizados, en el Rin y entre el Elba y el Oder, o sea cerca del Imperio romano. Nada de esto es firme. Numerosos son los ejemplos de pueblos, atrasados o muy reducidos, que conciben no obstante uno o varios dioses muy

poderosos y de competencia universal: es frecuente la desproporción entre la realidad política, el poder restringido del jefe local, y su trasposición mítica, el poder ilimitado del jefe cósmico; las tribus védicas, por ejemplo, que concebían el soberano universal Varuṇa y lo celebraban en términos que han hecho pensar en el Dios de los Salmos, no estaban menos fragmentadas que los germanos y no atribuían a sus reyes mayor poder. Por lo demás, Óðinn no tiene de ninguna manera los caracteres ni los modos de acción de un César ni de un Basileus, sino un tipo *sui generis*, el de un rey brujo. Asimismo, pese a la ingeniosa comparación de Magnus Olsen, la Valhöll y sus *einherjar* no tienen gran cosa en común —como no sea la multiplicidad de las puertas y el sangriento destino del edificio— con el Coliseo y sus gladiadores.

Se ha hecho hincapié en que el nombre de Óðinn-*Wōþanaz no es germánico común sino sólo véstico y nórdico. ¿No es extraño —se pregunta—, si este dios existía también entre los godos y ocupaba para ellos el mismo lugar eminente de que disfruta en los poemas éddicos y entre los pocos germanos occidentales donde lo señala Tácito, que ninguno de los autores que hablan de los godos lo haya mencionado? Y si los godos lo desconocían o no le concedían realce, ¿no es señal de que no pertenecía, al menos con su rango, a la estructura primera de "la" religión germánica? Tal argumento exagera la importancia de los nombres en los estudios religiosos. Óðinn, que en Escandinavia tiene innumerables apelativos secundarios, claros unos, los otros oscuros, muy bien pudo ser designado de ordinario entre los godos con otro vocablo que el derivado de la *Wut*; por añadidura, merced a uno de esos apelativos escandinavos, *Gautr*, y por la localización en los dos

"Götland" de la mayoría de los topónimos que contienen su nombre, el Óðinn escandinavo se manifiesta precisamente en particular vinculación con los godos; por último, es de fijo este *Gautr*, o sea Óðinn, al que hay que reconocer en el *Gapt* que, según Jordanes, abría la genealogía mítica de los Amales, familia real de los godos, como Óðinn en Escandinavia, tanto como Woden en Inglaterra, es origen de varias dinastías.

En contra del dios se echa mano asimismo de tres datos negativos: la escasez relativa en el suelo escandinavo —y aun, en Islandia, la ausencia completa— de topónimos formados con su nombre; la ausencia paralela, casi completa, de antropónimos "odínicos"; la falta, en fin, de un correlato seguro de Óðinn (ya que la explicación de Rota por Óðinn, propuesta en 1911 por W. von Unwerth no ha corrido con suerte) en la mitología que los lapones han tomado de los escandinavos y que sólo pone en primera fila a Þórr, Freyr y Njörðr. Estos hechos de peso son exactos, pero toleran otras justificaciones plausibles que no sean el carácter tardío, ya del dios, ya del puesto que ocupa en el panteón nórdico. Si Óðinn fue en todo tiempo el dios de los jefes, de la función del jefe, y el gran brujo escandinavo, no era nada probable que lo adoptasen los lapones, quienes, dominados y colonizados, conservaban la magia suya, diferente originalmente de la de sus emprendedores vecinos: el dios del trueno bienhechor, el dios de la fecundidad animal y vegetal, el dios del viento y la navegación —arte que tomaron de los escandinavos— tocaban en cambio sus intereses inmediatos. Incluso en Escandinavia se comprende que granjas, conglomerados, santuarios de campesinos y de marinos recibieran más a menudo el nombre de alguno de los dioses que patrocinaban

la prosperidad rural, la navegación, el temporal y sus felices consecuencias, que el del gran dios jefe y brujo: atinente a la cabeza de las sociedades —es decir, en volumen, poca cosa—, este último figuraba menos densamente en la toponimia; el hecho islandés confirma este punto de vista: es natural que emigrados huidos de Europa y que en su nueva residencia fundaron una auténtica república de ricos campesinos no tuvieran oportunidad de poner el nombre del dios-rey a ninguna de sus nuevas fundaciones. Por último, la extrema rareza de los nombres de hombre que contienen el de Óðinn puede explicarse por el carácter del dios, inquietante y terrible a ciertos respectos: por una reserva parecida, los archivos de los diversos pueblos indoiranios nos han trasmitido antropónimos que contienen los nombres divinos *Mitra-* (Miθra-) e *Indra-*, pero ni uno que contenga el de *Varuṇa*.

Al ilustre arqueólogo sueco Oscar Montelius corresponde la paternidad de otro argumento, varias veces invocado. Óðinn, decíamos, es el gran dios de las runas, de la magia de las runas. Ahora bien, la escritura rúnica es algo relativamente reciente; ninguna inscripción es anterior a la era cristiana; es cosa importada, del sudeste según unos, del sur según la opinión más y más admitida. De este hecho resultaría, para el "dios de las runas", un *terminus a quo* posterior a la era cristiana y a la influencia de peso de la Romania sobre la Germania. Tampoco esta razón es apremiante. Si Óðinn desde antes, desde siempre, era el más alto mago, se comprende, por el contrario, que las runas, por recientes que se las suponga, hayan sido reconocidas como de su propiedad: nuevo y particularmente eficaz instrumento de las labores mágicas, entraban por definición, sin discusión, en el dominio del dios. Por lo demás, *rúnar*

es una vieja palabra germánica *(*rūnō-)* y céltica que designaba en un principio los secretos mágicos, que en gótico *(runa)* no tiene aún sino el sentido de "secreto, decisión secreta", lo mismo que, en antiguo irlandés *(rún)*, el de "secreto, misterio, intención secreta", y que en *runo*, préstamo al finlandés, no pasa de vincularse a los cantos épicos o mágicos: Óđinn pudo ser el amo, el poseedor por excelencia de este poder temible que es el secreto, la ciencia secreta, antes de que el nombre de tal ciencia se tornase, técnicamente mas sin perder su antiguo valor más amplio, el apelativo de los signos a la vez fonéticos y mágicos que llegaban de los Alpes o de otra parte.

Contra la antigüedad de Óđinn o de su función, los críticos no habrían dado crédito, sin duda, a estos argumentos precisos pero frágiles, si no los hubiesen apoyado, explícitamente o no, en dos razones mucho más generales.

Una reside en la amplitud misma y en la diversidad de los dominios donde opera Óđinn, amplitud y diversidad que parecen atestiguar directamente un desenvolvimiento, un crecimiento: rey de los dioses y gran mágico, dios de los guerreros y dios de una parte de los muertos —es todo esto, por no hablar del ingrediente agrícola que ha sido extraído una que otra vez de las costumbres folklóricas de la gran fiesta de invierno. ¿No es demasiado para un solo dios, sobre todo si se tiene en cuenta que ningún otro As o Van dispone de semejante gama de acción? ¿No estaríamos pues ante el efecto de extensiones, de anexiones, que debe de ser posible explorar, remontando los tiempos y la civilización, hasta llegar, en suelo escandinavo si no es que en alguna

parte de la Germania occidental, a un punto de partida más humilde, de donde habría salido progresivamente el resto, o al cual el resto se habría agregado? Se han propuesto varios modelos de semejante desenvolvimiento: para unos, el dios no habría sido en un principio más que un duende o un diosecillo brujo; para otros, un dios de los muertos; para otros más, un dios de la fecundidad.

La otra razón, complementaria, deriva de consideraciones indoeuropeas. Aun en lo más hondo de la sima en la que se desplomaron los estudios de "mitología comparada" —por reacción contra las ilusiones generosas y los excesos inteligentes de la escuela de Max Müller—, sobrevivió una correspondencia onomástica, sólo una —tanto más respetada cuanto que su mismo aislamiento permitía declarar que constituía, en materia de personal divino, la totalidad del legado indoeuropeo, dejando libre el campo a las empresas de las "mitologías separadas". Esta correspondencia es aquella en la que convergían el dios védico del Cielo, *Dyauḫ* (gen. *Divaḫ*), el *Zeus* griego (gen. *Divos*), el *Jup-piter* latino (gen. *Jouis*), y el personaje germánico cuyo nombre se volvió en antiguo escandinavo *Týr* y en antiguo alto-alemán *Zio*. He aquí de fijo "el" dios más antiguo, en vista de que era ya indoeuropeo, y un "gran dios", se añade, como lo prueba, si no su heredero védico, un tanto borroso, cuando menos la posición eminente de sus dos herederos mediterráneos. Ahora, si este gran dios subsiste entre los escandinavos como entre los demás germanos, no tiene —por tanto "ya" no tiene— la importancia, la primera parte indivisa que se considera justificado atribuir a su prototipo: pálido, sin muchas aventuras, subordinado a Óðinn al igual que todos los otros dioses, está visiblemente

al término de un prolongado retroceso en la época de nuestros documentos. ¿Y no constituye una inapreciable indicación sobre el lugar —la frontera renana de la Galia romana— donde se inició esta sustitución el que, en el capítulo 9 de la *Germania* de Tácito, lo veamos, con el nombre de Mars, ocupando todavía un muy honroso segundo rango, al nivel de Hercules-*Þunraz, ocupado el primero ya por Mercurius-*Wōþanaz?

Estas dos "evidencias" ocupan el centro del problema. Pero ¿son evidencias o son prejuicios? La primera ya es sospechosa a causa de la multiplicidad de los puntos de partida y de las vías hipotéticas por las cuales se ha intentado precisar su imagen: esas etapas sucesivas, esas "estratificaciones", por mucho que se presenten en el lenguaje tranquilizador de la historia, no pasan de ser puntos de vista que se contradicen rotundamente unos a otros, probando con ello mismo que ninguno es satisfactorio. Por supuesto que se puede, en el papel, suponer que un dios de los muertos, o de la fecundidad, o un dioscillo brujo haya sido promovido a todo lo demás, y a fin de cuentas al nivel supremo, pero en la realidad ¿cómo representarse tal crecimiento y sobre todo su remate, su culminación? A fin de cuentas queda uno reducido siempre a suponer una influencia extranjera, el desencadenamiento de las imaginaciones, a orillas del Rin o en los fiordos, por el espectáculo, o el rumor, del poder imperial de Roma o de Bizancio —y esto, como dijimos antes, tampoco es probable, puesto que el rey de los Ases no tiene nada de un Trajano, un Constantino o siquiera un Nerón; su omnipotencia es de otra forma. Por el contrario, si se resigna uno a pensar que la cúspide de esta pirámide de funciones ha existido desde el

principio, a su altura, si se admite que los valores solidarios de jefe de los dioses y del mundo y de gran mago son fundamentales y originales en el dios, el resto se deduce sin artificio, todos los desarrollos y precisiones son plausibles, ya que, en verdad, la "función de soberanía" es la única que confiere virtualmente las otras y puede fácilmente actualizar estas virtualidades. Los reyes terrestres, humildes correlatos de Óðinn, ¿no tienen, *como reyes,* que ser *sigrsæll* tanto como *ársæll,* "afortunados en victorias" y "afortunados en cosechas"? El Júpiter romano ¿no es, en la práctica capitolina romana como en las leyendas de Rómulo —Stator, Feretrius—, donador de victoria *por* soberano? Y los moribundos védicos ¿no esperan reunirse no sólo con Yama, el especialista, digámoslo así, de la vida *post mortem,* sino *también* con el gran dios soberano Varuṇa? —Avanza —le dice al difunto una estrofa del ritual funerario (*RgVeda,* x, 14, 7)—,

> avanza, avanza por los antiguos caminos
> por donde se fueron los padres que nos precedieron.
> A los dos reyes que gozan en plena libertad
> los has de ver: ¡Yama y el dios Varuṇa!

A nadie se le ha pasado por la cabeza deducir, por un proceso de evolución, toda la actividad de Júpiter de su papel en las guerras, ni del patrocinio que ejerce sobre las fiestas de la vid. A nadie se le ha ocurrido tampoco explicar el personaje de Varuṇa a partir de la esperanza de los agonizantes. Semejantes operaciones no son más recomendables en el caso de un homólogo en las religiones germánicas. Añadamos —luego del gran hincapié de J. de Vries ("Contributions to the Study of Othin, especially in his relation to agricultural practices

in modern popular lore", *FFC*, vol. 94, 1931, p. 45)— que el nombre mismo de Óđinn, que no es oscuro, impone el situar en el centro de su ser una noción *espiritual* que funda la acción más eficaz: la palabra escandinava antigua de que deriva, *óđr*, y que Adán de Bremen traduce excelentemente por *furor*, corresponde al alemán *Wut*, "furor", y al gótico *wóds*, "poseído"; sustantivo, designa tanto la embriaguez, la excitación, el genio poético (cf. anglosajón *wōþ*, "canto"), como el movimiento terrible del mar, del fuego, de la tempestad; adjetivo, significa ora "violento, furioso", ora "rápido"; fuera del germánico, las palabras indoeuropeas emparentadas aluden a la violenta inspiración poética y profética: latín *uates*, ant. irlandés *faith*. Es pues, de cierto, un dios considerable, del "primer nivel", el que, fundamentalmente, semejante nombre estaba destinado a señalar.

En cuanto a las consecuencias de cronología relativa que son deducidas de la ecuación *Dyauḫ* = *Zeus* = *Juppiter* = germánico **Tiuz* (suponiendo exacta la ecuación: hay razones para derivar más bien *Týr*, *Zio*, de **deiwo-*, nombre genérico de los dioses en indoeuropeo), se basan en una interpretación simplista y errónea de esta ecuación, y en general en una concepción falsa del papel y los derechos de la lingüística en tal materia. De hecho, en distintas provincias del conjunto indoeuropeo una misma función divina puede ser atribuida —y pueden ser aplicados mitos ilustrativos de tal función— a dioses de nombres diferentes, y a la inversa, dioses que aquí y allá tienen nombres emparentados o idénticos, pueden, por evoluciones particulares que no implican grandes mudanzas en la estructura de las religiones, haber sido adheridos a funciones diferentes. La grata conformidad fonética de *Zeus*, de

Juppiter y de *Dyauḥ*, inapreciable para el lingüista, no adelanta gran cosa al mitólogo, pues al comparar sale a relucir en seguida que los dos primeros dioses y el tercero no hacen en absoluto la misma cosa: el védico, sin gran actualidad, apenas pasa de la materialidad del cielo luminoso que, tomado como apelativo, significa su nombre; Júpiter y Zeus, por el contrario, no son el cielo divinizado (lo cual es onomásticamente el abuelo de Zeus, Urano), sino el rey muy actual, muy personal, de los dioses y de los hombres y el dios fulgurante. Así que si se quiere compararlos funcionalmente con algunas figuras del panteón védico, habrá que dirigirse a los soberanos Varuṇa o Mitra por un lado, al fulgurante Indra por otro. En otros términos —por no hablar de Zeus, ya que la mitología griega escapa a las categorías indoeuropeas—, si nos remitimos al marco de las "tres funciones" definido en el precedente capítulo, se ve que en él ocupa Júpiter el primer nivel, el de la soberanía, en tanto que, en la India, Dyauḥ permanece fuera del marco, mientras el primer nivel es ocupado por Varuṇa y por Mitra. En las mismas condiciones es posible, pues, que el viejo nombre indoeuropeo **Dyēu-*, bajo su forma germánica supuesta **Tiuz*, no se aplique al dios funcionalmente homólogo de Dyauḥ —ni acaso, por lo demás, de Zeus y de Júpiter—, y que las funciones de estos últimos las asegure, entre los germanos, un dios que lleve otro nombre, un nombre nuevo, propiamente germánico; puede ser, a la vez, que **Tiuz* —de haber **Tiuz*— haya coexistido en todo tiempo con otro dios, *Wōþanaz, indoeuropeo en cuanto a la función y en cuanto a su posición en la estructura tripartita, pero no en el nombre.

En 1939, en la primera redacción del presente libro, fue adelantada una solución de estas seudodificultades, y el trabajo ulterior la ha confirmado. Fue adelantada, sí, pero con una diferencia que define un rasgo característico de la evolución germánica, por la consideración de la pareja de dioses védicos que acabamos de mencionar repetidamente, Varuṇa y Mitra.

En el documento mitaniano del siglo XIV antes de nuestra era y en la mitología del ṚgVeda tanto como en la lista de dioses funcionales que el zoroastrismo traspuso a Arcángeles, el primer nivel, el de la soberanía, no está ocupado por un personaje único como el segundo (Indra) ni, como el tercero, por una pareja de gemelos apenas discernibles (los Nāsatya), sino por dos personajes distinguidos desde el nombre y de caracteres diferentes, complementarios: Varuṇa y Mitra. La doctrina está claramente expuesta en múltiples formas en los tratados rituales védicos, pero cierto número de pasajes de los himnos la supone ya expresamente, pese a que las más de las veces el carácter y el destino de estos poemas empujen a los poetas a confundir los dos dioses en una alabanza común, atribuyendo indistintamente las virtudes de cada uno de los dos términos a la pareja que forman y hasta a veces al otro término. Para ser complementarios en sus servicios, Varuṇa y Mitra son antitéticos; cada especificación de uno acarrea una especificación contraria del otro, hasta el punto de que un texto puede decir: "Lo que es de Mitra no es de Varuṇa" (*ŚatapathaBrāhmaṇa*, III, 2, 4, 18). Estas oposiciones múltiples apuntan todas en igual sentido y es fácil, luego de familiarizarse con unas cuantas, prever sin falta qué término, en tal o cual fórmula, será de Varuṇa y cuál de Mitra. Mitra es

"este mundo", y Varuṇa "el otro mundo" (un himno védico pone ya al primero del lado de la tierra, al segundo del lado del cielo, y otros asimilan a Mitra las formas visibles y usuales del fuego o del soma, sus formas invisibles y míticas a Varuṇa); Mitra es el día y Varuṇa la noche (a lo cual sin duda alude ya un himno); a Mitra pertenece lo que se rompe solo, lo cocido al vapor, lo bien sacrificado, la leche, etc., y a Varuṇa lo cortado con hacha, lo "apresado" por el fuego, lo mal sacrificado, el soma embriagante, etc. Más allá de estas menudas expresiones producidas al azar de las circunstancias, las naturalezas profundas de los dioses, tales como las definen (en el caso de Mitra) su nombre mismo o (para Varuṇa) sus atributos distintivos y mitos célebres, se sitúan con claridad la una con respecto a la otra: la palabra *Mitra,* formada mediante el sufijo de los nombres de instrumento sobre una raíz que significa "intercambiar regularmente, pacíficamente, amistosamente" (la del latín *munus, communis,* así como la del antiguo eslavo *mena,* "intercambio", y *mirŭ,* "paz, orden"), no tiene otro sentido que el de "contrato"; se trata —decía A. Meillet en un artículo que hizo época (1907)— no de un fenómeno natural sino de un fenómeno social divinizado; más precisamente, divinizado, un tipo de acto jurídico con los efectos que acarrea, el estado de ánimo y de hecho que establece entre los hombres. El nombre de Varuṇa carece de etimología segura, pero su carácter queda bastante definido por los medios ordinarios de su acción: por una parte, es por excelencia el amo de la *māyā,* o sea de la magia ilusionista, creadora de formas (cf. *Rev. des Ét. latines,* XXXII, 1954, pp. 134-160); por otra parte, material y simbólicamente, desde el ṚgVeda y hasta en la epopeya,

tiene por arma los nudos, los lazos con los que apresa al pecador —así sea su hijo Bhṛgu— instantáneamente y sin resistencia posible; hay en él —ya se confronte o se separe su nombre del de Vṛtra— afinidades demoniacas. A riesgo de endurecerlas y empobrecerlas, he propuesto reunir estas enseñanzas en las fórmulas: Mitra, "dios soberano jurista", Varuṇa, "dios soberano mago".

La teología romana parece haber conocido una repartición tal de las faenas soberanas, con un *Dius Fidius* portador de la *fides* en su nombre, en un principio distinto de *Juppiter* pero después absorbido por la imperiosa persona del dios capitolino. Es sin embargo la epopeya, la historia legendaria de los orígenes de la Ciudad, la que, en las figuras de los dos fundadores, el semidiós Rómulo, acompañado de su cortejo de "ligadores", beneficiario de los auspicios y de las intervenciones espectaculares de Júpiter, y después el humanísimo Numa, institutor de las leyes y devoto particular de la diosa Fides, expresa mejor la oposición y complementariedad de los dos modos igualmente necesarios de la soberanía. Este paralelismo de la teología indoirania y de la epopeya romana, que se deja ahondar con gran detalle, garantiza que la "bipartición de la soberanía" formaba parte del capital de ideas de que vivían los indoeuropeos.

Hay razones para pensar que es la misma estructura de dos términos la que, torcida en un sentido muy interesante, reside en el origen de la dualidad de Óðinn y Týr: desde el punto de vista germánico, ni el uno ni el otro es "el más antiguo": ambos prolongan divinidades indoeuropeas.

La correspondencia de Óðinn y de Varuṇa es impresionante. Los dos son fundamentalmente magos

y, si la magia nórdica exhibe caracteres propios cuya equivalencia sería vano buscar en la India, el don de metamorfosis tan característico del primero coincide con la *māyā* que aplica con profusión el segundo. El apresamiento inmediato e irresistible por Varuṇa, expresado por sus vínculos y sus nudos, es asimismo el modo de acción de Óđinn que, en el campo de batalla, no solamente tiene el don de cegar, ensordecer, embotar a sus adversarios, sino de literalmente atarlos con un vínculo invisible. Semejante procedimiento es el que Brynhildr evoca en el sueño-maldición que narra a Gunnarr después de haber sido muerto Sigurđr (*Brot af Sigurđarkviđu*, 16): —Me parecía —cuenta—

> que tú, príncipe, cabalgabas, despojado de gozo, atado con ligadura, en el ejército enemigo.

Esta atadura es el *her-fjötur*, "el vínculo de ejército", el encantamiento que paraliza al combatiente. Pues bien, los poetas han personificado esta noción en el nombre de una de las valquirias, es decir una de las diosas secundarias que asisten directamente a Óđinn: *Herfjötur* (*Grimnismál*, 36).

A los aspectos ambiguos, inquietantes, casi demoniacos de Varuṇa responden rasgos de Óđinn, y ya hemos traído a cuento antes algunos: sus antepasados gigantes, su amistad particular con el demoniaco Loki, con quien concluyó fraternidad. Y Varuṇa, en leyendas célebres, no es menos ávido de sacrificios humanos que Óđinn y que el Mercurius-*Wōþanaz de Tácito.

Así como el *māyin* Varuṇa es rey, *rājan*, y aun *samrāj*, el mago Óđinn es el rey de los dioses y el protector de la realeza. Así como Varuṇa, dice el

ŚatapathaBrāhmaṇa, es el *kṣatra,* poder temporal y principio de la clase guerrera (en tanto que Mitra es el *brahman*), o, en el lenguaje de los himnos, tiene afinidad hacia los pocos, los nobles, el *arî* (mientras que Mitra está más cerca del *jana,* de la masa: L. Renou, *Études védiques et pāṇinéennes,* II, 1956, p. 110), del mismo modo un texto célebre de los *Hárbardsljód* (estr. 24) hace decir al dios mismo:

> Óðinn posee los *jarlar* (nobles) que caen en el combate,
> y Þórr tiene la raza de los *þrælar* (sirvientes).

Por último, si los héroes caídos en el combate pertenecen a Óðinn y continúan en la Valhöll una vida de festines inagotables y de duelos que no son ya más que juegos, y si este feliz destino es extendido con facilidad a quienquiera que, antes de morir, haga que lo marquen con el signo de Óðinn, hemos visto cómo el ritual funerario hindú promete a su vez a los muertos arya —a todos los muertos arya, a lo que parece—, al término de su viaje, la morada donde verán a los dos reyes, Varuṇa y Yama, "gustando del placer a sus anchas".

Entre los vastos dominios del uno y del otro hay, ni que decir tiene, numerosas diferencias, poca cosa la mayoría de ellas y que se explican sin esfuerzo considerando los decorados, los medios y las condiciones de vida de donde fueron practicadas las dos religiones: Varuṇa no es el poeta, el patrono de los poetas que es el *uates* Óðinn; carece de auxiliares animales que recuerden los lobos y los cuervos que rodean a Óðinn, y del gusto del dios nórdico por los colgados (fundado sin duda en prácticas chamánicas). Estas diferencias son del orden esperado de magnitud. Pero hay una mucho más considerable, reve-

ladora de una de las originalidades de las antiguas civilizaciones germánicas.

Si se da el caso de que Varuṇa sea invocado en la guerra y para obtener victoria, no es éste uno de sus oficios ordinarios sino una prolongación natural de su posición soberana. El dios combatiente es Indra, y varios textos rigvédicos distribuyen con exactitud las tareas. Un grupo de himnos del libro VII que les son dirigidos conjuntamente (82-85) contiene excelentes definiciones diferenciales:

> Uno de vosotros [Indra] mata a los "vṛtra" [en los combates,
> el otro [Varuṇa] vela constantemente sobre las [leyes. (83. 9)

> El uno [Varuṇa] mantiene en orden los pue- [blos asustados,
> el otro [Indra] bate a los vṛtra invencibles. (85, 3)

Y, con un matiz:

> ¡Así nos libremos del enojo de Varuṇa!
> ¡Que Indra nos procure un vasto dominio! (84, 2)

Llama la atención, por el contrario, la amplitud de las relaciones de Óðinn con las batallas y los combatientes, en este mundo y en el otro. En persona, rara vez es combatiente, salvo en la historización de la *Ynglingasaga* (citada antes, p. 13), donde es definido como *her-maðr mikill*, "gran hombre de ejércitos", y va de conquista en conquista; pero está presente en las luchas, decide la victoria en el sitio, expresa su veredicto con gestos precisos y aplica al enemigo armado —parece que a él sólo— el "vínculo" paralizante que comparte con Varuṇa; sean del tipo

alocado de los *berserkir* o tengan el tipo elegante de un Sigurdr, los combatientes sobresalientes le pertenecen, participan de sus naturalezas diversas; por último, son exclusivamente los muertos del campo de batalla, o quienes son asimilados a ellos merced a una herida simbólica, los que acoge en la Valhöll. En una palabra, si es claro que actúa en todo esto de un modo conforme a su definición de soberano, señor de los destinos, y a menudo por acción puramente mágica o interior, no es menos cierto que la guerra es una de las principales circunstancias de dicha acción; por otra parte, si deja a Þórr el cuidado de usar el rayo de Indra, enriquece su tipo "varuniano" con varias cualidades que la India védica reserva al dios a la vez fulgurante y guerrero, al dios del segundo nivel: las valquirias han hecho pensar, y con razón, en los Marut, compañeros de Indra, y los héroes odínicos de la *Edda* y de las sagas recuerdan a Arjuna, hijo de Indra, a quien la epopeya traspuso la mitología de su padre.

La explicación de esta particularidad de Óðinn es inmediata: en la ideología y en la práctica de los germanos, la guerra lo ha invadido todo, lo tiñe todo. Cuando no se están batiendo, aquellos de quienes César fue el primero en presentar el primero e impresionante bosquejo no piensan más que en los combates venideros: *uita omnis in uenationibus atque in studiis rei militaris consistit,* y esto desde la más temprana edad, *a paruis labori ac duritiae student* (VI, 21, 3); si desdeñan la agricultura, si rechazan la distribución permanente del suelo, es en primer lugar *ne assidua consuetudine capti studium belli gerendi agricultura commutent* (22, 3). ¿Cómo el dios soberano —que la ausencia de todo cuerpo sacerdotal y el estado rudimentario del culto señala-

dos también por César (21, 1) privaban de una parte de la base social sobre la cual descansaba su homólogo védico—, cómo *Wōþanaz no habría experimentado, en su equilibrio interno, el efecto de esta hipertrofia del interés germánico? De cabo a rabo de nuestra información, el cuadro apenas varía en los matices: a igual título que a "Marte", es a "Mercurio" —o sea a *Wōþanaz— a quien los Hermunduri dedican de antemano el ejército al que se van a enfrentar, *quo uoto equi uiri cuncta uicta occidioni dantur* (Tácito, *Anales*, XIII, 57); en Upsala, en el siglo XI, Wodan —dice Adán de Bremen— *bella gerit hominique ministrat uirtutem contra inimicos.*

Este mismo carácter de las sociedades germánicas explica la evolución, el corrimiento —considerable en otro sentido— del equivalente germánico del otro término de la pareja Mitra-Varuṇa. Verdad es —la cuestión sigue siendo controvertida— que a lo mejor el *Mitra indoiranio, aunque dios de los contratos —o por ventura por serlo—, tuvo más interés en la guerra del que muestra su heredero védico: quienes así opinan se fundan sobre todo en el Avesta posgāthico, donde Miθra es "el" verdadero dios guerrero, de quien Vərəθraγna, genio de la victoria, no es sino el auxiliar. Personalmente, en esta promoción veo más bien un efecto de la reforma zoroastriana que, después de condenar el género demasiado autónomo de guerreros que patrocinaba Indra y de degradar a este gran dios a archidemonio, confió su temible función al dios mismo del derecho, por no deber ser ya el guerrero más que el auxiliar sumiso

y disciplinado de Ahura Mazdā y de su iglesia. A esta opinión me atendré aquí; es claro que si se adopta la otra, la explicación que propongo del "Marte" germánico será aún más fácil de defender.

En efecto, la dificultad cabe en unas palabras: es como Mars como Tácito y varias inscripciones vierten el nombre del dios que, entre los germanos continentales, debía equilibrar a Mercurius-*Wōþanaz, y que es sea **Tīwaz*, sea **Tiuz*; asimismo el Týr escandinavo es ante todo definido como un dios de la guerra:

> Hay aún —dice Snorri (*Gylfaginning*, cap. 13; *Sn. E.*, p. 32)— un As que se llama Týr. Es muy intrépido y muy valeroso y tiene gran poder sobre la victoria en las batallas. De ahí que sea bueno que los hombres valientes lo invoquen.

No obstante, algunos hechos limitan y orientan esta definición. Primero, para prepararse a los actos heroicos del combate, no es a "Mars" a quien cantan los guerreros de la *Germania* de Tácito (3, 1), es a "Hercules", con otras palabras a *Þunraz, el equivalente de Þórr: *fuisse apud eos et Herculem memorant primumque omnium uirorum fortium ituri in praelia canunt*. Por otra parte, en toda la literatura escandinava se buscaría en vano (salvo en la escatología, donde todos los dioses, en principio, combaten) una escena en que apareciese, actuase Týr en el campo de batalla, y las contadas relaciones particulares que se ha querido establecer entre Týr y ciertas armas se fundan en etimologías falsas o hechos mal interpretados (*St. e Mat. di Stor. delle Rel.*, XXVIII, 1957, p. 7, n. 5). El solo ejemplo que da Snorri de la intrepidez del dios es cosa muy dis-

tinta de una escena guerrera: es el sacrificio deliberado que hace de su mano derecha, en las fauces del lobo Fenrir. Por último, la epigrafía y la toponimia atestiguan un nexo importante de Mars-Týr con el þing, o sea con la asamblea del pueblo, donde se debaten y resuelven los procesos y todas las dificultades jurídicas; "Marte" es calificado, en efecto, de *Thingsus* en una inscripción redactada a principios del siglo III en Gran Bretaña por un contingente de frisones, y, en Dinamarca, en Seelandia, *Tislund* era de fijo un lugar de asamblea; por lo demás la traducción de "Martis dies, martes", que es, por ejemplo, en antiguo escandinavo *týsdagr* (cf. inglés *Tuesday*, etc.), "día de Týr", es en medio bajo-alemán *dingesdach*, en medio neerlandés *dinxendach* (hol. *dinsdag*), "día de Ding", y tal vez sea el mismo primer elemento el que figura, alterado, en el alemán *Dienstag*. Estos hechos —salvo el último, que no admite— inspiraron a J. de Vries reflexiones excelentes (*Altgermanische Religionsgeschichte*, I, 1935, pp. 173-174; II², 1957, pp. 13-14):

> Por regla general ha sido puesto demasiado en primer plano su carácter de dios de la guerra, y se ha reconocido insuficientemente su significación para el derecho germánico. Hay que tener en cuenta el hecho de que, desde el punto de vista germánico, no hay contradicción entre los conceptos de "dios de las batallas" y de "dios del derecho". La guerra, en efecto, no es sólo la sangrienta contienda del combate, es una decisión obtenida entre las dos partes combatientes y garantizada por reglas de derecho precisas. Por eso frecuentemente el día y el campo de una batalla son fijados exactamente de antemano; al provocar a Mario, Boiorix le deja elegir el lugar y la ocasión (Plutarco, *Mario*, 25, 3). Así se explica también que el combate entre dos ejércitos pueda ser sustituido

por un duelo judicial, en el cual los dioses manifiestan la parte a la que reconocen el derecho. Palabras como *Schwertding* ["el þing de las espadas", perífrasis por "batalla"] o el ant. escand. *vapndomr* ["juicio de las armas"] no son figuras poéticas sino que corresponden exactamente a la antigua práctica.

Razones inversas se añaden a éstas y disminuyen aún más la distancia. Si la guerra es un þing sangriento, el þing de tiempos de paz evoca también la guerra: el pueblo que delibera tiene el aire y los modos del ejército combatiente. Tácito describe estas asambleas (*Germania,* 11-13): *considunt armati... nihil neque publicae neque priuatae rei nisi armati agunt...*, y para aprobar agitan sus frámeas, pues la muestra más honrosa de asentimiento es *armis laudare.* Algunos siglos más tarde, Escandinavia ofrece el mismo espectáculo: sean las que fueren la santidad y la "paz" del þing –referirse a los textos reunidos por W. Baetke, *Die Religion der Germanen in Quellenzeugnissen,* 1937, p. 32–, los asistentes van armados y, para aprobar, blanden el hacha o golpean el escudo con la espada. Y no sólo el decorado y el protocolo recuerdan la guerra: el þing es una prueba de fuerza, de prestigio, entre familias o grupos, y los más numerosos o amenazantes tratan de imponer sus preferencias. A despecho de célebres, íntegros e impávidos juristas, el procedimiento mismo no es sino un arsenal de formas de que se echa mano, que se tuercen para negarle razón a quien la tiene. Bien utilizado, el derecho garantiza el equivalente de una victoria, elimina al adversario mal guardado o más débil: el desdichado Grettir, y otros muchos, conocieron la experiencia.

Tal es por lo demás la lección que se desprende del único episodio mítico del que Týr es el héroe,

merced al cual Snorri ilustra su intrepidez y que está ligado al carácter mismo del dios ya que, dice Snorri, fue a consecuencia de esta aventura como Týr "quedó manco y no es llamado pacificador de hombres". La leyenda ha dado ocasión a reflexiones más vastas que sólo brevemente puedo recordar aquí. Se vio más arriba que Óðinn es un mutilado voluntario y que compró su ciencia de lo invisible, fundamento de su poder, perdiendo un ojo. Týr es también un mutilado voluntario, o al menos consentidor: en el principio de los tiempos, cuenta Snorri (*Gylfaginning*, caps. 13 y 21: *Sn. E.*, pp. 32 y 35-37), cuando nació el lobezno Fenrir, los dioses, sabedores de que habría de devorarlos, decidieron atarlo; Óðinn mandó hacer una atadura mágica tan sutil que era invisible, pero resistente a toda prueba; propusieron entonces al pequeño Fenrir que se dejara enredar con aquel lazo inofensivo, para jugar, para que se diese el gusto de romperlo. Más desconfiado de lo que suele serse a su edad, el lobo aceptó, pero a condición de que uno de los dioses metiera una mano en sus fauces durante la operación, en prenda, *at veði*, de que todo aquello iba sin falsía. Ningún dios quiso dar su mano hasta que Týr tendió la diestra y la metió en la boca del lobo. Claro está, el lobo no pudo soltarse: mientras más se afanaba, más se atiesaba el vínculo mágico —y así ha de seguir hasta el fin de los tiempos, hasta los sombríos días en que se liberarán todos los poderes del mal y destruirán el mundo con los dioses. "Los Ases rieron entonces —dice Snorri—, menos Týr, que perdió la mano." La función del dios del þing y su mutilación están en relación tan nítida como la función de videncia y la mutilación de Óðinn; es la pérdida de su mano derecha, en un procedimiento fraudulento de garan-

tía, de dar en prenda, lo que lo califica como "dios jurista" —en una visión pesimista del derecho, enderezado no a la justa conciliación de unos y de otros sino al aplastamiento de los unos por los otros: Týr "no es llamado pacificador de hombres". Tales imágenes han permitido, en la exploración comparativa de las ideologías indoeuropeas, una observación importante que, de rechazo, garantiza la antigüedad de las mutilaciones simbólicas de los dos dioses. En 1940 señalé un paralelismo romano extraído, como de costumbre, no de una inexistente mitología divina sino de la epopeya. Durante la primera guerra de la República, Roma, en el mortal peligro que le hacen correr Porsena y sus etruscos, es salvada sucesivamente por dos héroes, uno de los cuales es *tuerto,* en tanto que el otro se queda *manco.* Horacio *el Cíclope* y Mucio *el Zurdo.* El primero, en tanto que el ejército romano se repliega en desorden por el puente sobre el Tíber, tiene a raya el ejército enemigo mediante una actitud que lo desconcierta y en particular lanzándole miradas terribles, *circumferens truces minaciter oculos,* dice Tito Livio. El otro, penetrado en el campamento enemigo para apuñalar a Porsena y capturado al equivocarse de lugar, se quema la mano derecha en el brasero del rey para, con esta prueba de heroísmo, hacerle creer —lo cual quizá no es cierto— que trescientos jóvenes después de él, tan resueltos como él, habrán de repetir el intento, y disponerlo así a aceptar una paz honrosa para Roma. He aquí mi comentario de la correspondencia italo-escandinava en la *Revue de Paris* de diciembre de 1951 (pp. 113-115):

> Es claro que los resortes de las acciones de Cocles y de Scævola son respectivamente los mismos que los de las acciones de Óðinn y de Týr: fasci-

nación del enemigo por una parte, persuasión mediante prenda en un procedimiento de juramento por otra parte; es claro asimismo que, en Roma como en Escandinavia, estas acciones están vinculadas a las dos mismas mutilaciones, y en las mismas condiciones: Óðinn, Cocles son ya tuertos a causa de un acontecimiento anterior cuando fascinan un ejército enemigo; Týr, Scævola pierden la mano derecha ante nosotros, en la narración misma, como prenda de un heroico juramento en falso.

No obstante, el alcance de las aventuras, aquí y allá, es harto desigual. En Roma no se trata más que de sucesos diversos, ilustres pero sin valor simbólico declarado, sin mayor interés que la propaganda patriótica, y en un principio sin mayor consecuencia para los jóvenes héroes que honores concedidos una vez y mutilaciones que los hacen tan ineptos para cualquier servicio o cualquier magistratura, que en adelante no se les menciona, no se les puede mencionar. En Escandinavia, por el contrario, las dos mutilaciones, claramente simbólicas, son lo que primero crea y después manifiesta la cualidad duradera de cada uno de los dioses, el vidente fascinador y el jefe de los procedimientos; son la expresión sensible del teologuema que funda la coexistencia de los dos más altos dioses, a saber, que la administración soberana del mundo se reparte en dos grandes provincias, la de la inspiración y del prestigio, la del contrato y de la trapisonda, en otros términos, la magia y el derecho. Y este teologuema, él mismo, no es, entre los germanos, sino un legado fiel de los tiempos indoeuropeos, puesto que reaparece, con todas las prolongaciones y comentarios deseables, en la religión védica, donde el mago atador Varuṇa, y Mitra, el Contrato personificado, forman una pareja directriz a la cabeza del mundo de los dioses.

Por otra parte, la analogía de los relatos romano y escandinavo es de las que excluyen a la vez el que sean independientes y el que el uno derive del otro. Se trata, en efecto, de un tema com-

plejo y bien raro: desde 1940, desde el momento en que fue señalada por primera vez la correspondencia, no pocos investigadores han hurgado en las mitologías del viejo y el nuevo mundo buscando, con su doble resorte funcional, esta pareja del Tuerto y el Manco; sólo la literatura de otro pueblo emparentado con los germanos y los itálicos, la epopeya irlandesa, ha presentado algo comparable, si bien sensiblemente más remoto. Y, con todo, las afabulaciones romana y escandinava son demasiado diferentes para suponer una trasmisión, un préstamo directo o indirecto de la una a la otra: en caso de préstamo se habría conservado el marco de las escenas con detalles pintorescos, y más bien se hubiera perdido el sentido, el principio ideológico de la doble trama, cuando que es tal principio —el nexo entre las dos mutilaciones y los dos modos de acción— el que subsiste en ambas partes, en escenas que por lo demás carecen de relación. La única explicación natural es pues pensar que germanos y romanos recibieron de su pasado común esta pareja original.

Por lo demás, como la pareja es más rica en valor cuando opera en el plano mítico, sostenido por la teología de la soberanía, es probable que fuera ésa su forma primitiva y que Roma la trajese del cielo a la tierra, de los dioses a los hombres, entre los hombres, en su historia gentilicia y nacional: el doble acontecimiento salvador conserva una importancia decisiva, pero ya no en los comienzos del universo, ni en la sociedad de los inmortales, ni para fundar una concepción bipartita de la acción dirigente; es en los primeros tiempos de la República, en la sociedad de los Bruto, de los Valerio Publícola, de los Horatii, de los Mucii, y para suscitar a través de los siglos, gracias a un muestrario de extraordinarias devociones, otras devociones patrióticas.

El proceso de la trasposición se nos escapa y se nos escapará siempre, pero la trasposición es segura. Hasta se nota en la molestia que siente Tito Livio al contar la inverosímil historia del legio-

nario cíclope y en el modo como, disimuladamente, a la vuelta de una frase, le restituye un plural, *oculos* –queriendo decir, por lo demás, "miradas"–, desmentido por su sobrenombre y por toda la tradición.

Visión pesimista del derecho, dije poco atrás, para caracterizar la evolución germánica del dios soberano jurista. Y esto es algo de gran consecuencia.

Primero, para el equilibrio de la teología tripartita. Atenuando, disfuminando lo que constituía su originalidad y su razón de ser al lado del "dios mago" y desarrollando con exceso un aspecto militar, el "dios jurista" casi ha perdido el puesto en el primer nivel, y esto bien temprano, en vista de que el capítulo 9 de la *Germania* no asocia a Marte con Mercurio sino con Hércules: *Deorum maxime Mercurium colunt...*; *Herculem ac Martem... placant.* Sí, pese a su igualdad teórica, el Mitra del ṚgVeda tenía menos relieve que Varuṇa, y la Fides o el Dius Fidius de Roma eran muy pálidos frente a Júpiter: los dioses que tranquilizan preocupan menos a los hombres que los dioses que inquietan; guardaban cuando menos su rango soberano. "Mars", Týr han descendido casi al nivel de "Hercules", de Þórr.

Pero la evolución del "dios jurista" tuvo un efecto más grave sobre lo que pudiera llamarse la tonalidad general de la religión. Ya pueden los dioses escandinavos castigar el sacrilegio y el perjurio, vengar la paz violada, el derecho escarnecido (W. Baetke, *Die Religion der Germanen...*, pp. 40-42): ninguno encarna ya de manera *pura*, ejemplar, esos valores absolutos que una sociedad, así fuera hipócritamente, tiene necesidad de colocar bajo un alto patrocinio; ninguna divinidad es ya refugio del ideal, si no es que de la esperanza. Lo que la sociedad

divina gana así en eficacia, lo ha perdido en poder moral y místico: no es más que la exacta proyección de las bandas o de los Estados terrestres cuyo único cuidado es ganar y vencer. La vida de todos los grupos humanos, es cierto, se compone de violencia y astucia; cuando menos la teología describe un Orden divino en el que tampoco es perfecto todo, pero donde, Mitra o Fides, vela un garante, brilla un modelo del verdadero derecho. Si los dioses de los politeísmos no pueden ser impecables, siquiera deben, para cumplir del todo su papel —o al menos siquiera debe uno de ellos—, hablar y responder a la conciencia del hombre, pronto despierta, de seguro ya bien despierta y madura en los indoeuropeos. Ahora bien, Týr no está ya para esto. Ni los germanos ni sus antepasados eran peores que los demás indoeuropeos que se precipitaban sobre el Mediterráneo, el Irán o el Indo, pero su teología de la soberanía, y sobre todo su dios jurista, conformándose al ejemplo humano, se habían amputado el papel de protesta contra la costumbre, que es uno de los grandes servicios que prestan las religiones. Este descenso del "techo" soberano condenaba el mundo, y el mundo entero, dioses y hombres, a no ser sino lo que es, en vista de que la mediocridad deja de resultar de accidentales imperfecciones y se debe a límites esenciales.

¿Irremediablemente? Es aquí donde interviene Baldr, hijo de Óðinn y regente de un mundo por venir.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

Buenas exposiciones y bibliografía en J. de Vries, *Altgerm. Rel.-Gesch.*², II, pp. 27-106 ("Wodan-Odin"),

10-26 ("Tîwaz-Týr"), y en W. Betz, *Die altgerm. Religion*, cols. 2485-2495 ("Wodan"), 2495-2499 ("Ziu/Týr"); en estos dos autores, respectivamente pp. 25-26 y col. 2495, discusión (según O. Bremer, 1894, y W. Krause, 1940) de la etimología de Týr (**Tîwaz* mejor que **Tiuz*); J. de Vries expone además, pp. 95-97, siguiendo a R. Otto, *Gottheit und Gottheiten der Arier*, 1932, una confrontación muy importante de Óðinn y del dios védico Rudra, fácilmente conciliable, dado el carácter del último, con la confrontación de Óðinn y de Varuṇa; cf. mi *Mythe et épopée*, II, 1971, pp. 87-95 (y toda la primera parte del libro, consagrada al héroe Starkaðr).

Sobre *Mars Thingsus*, v. el estudio de S. Gutenbrunner, *Die germanischen Götternamen der antiken Inschriften*, 1936, pp. 24-40: pese a objeciones, es probale (W. Scherer, 1884) que las dos divinidades femeninas a las que está asociado este dios *(Deo Marti Thingso et duabus Alaesiagis Bede et Fimmilene)* tengan relación con los nombres de dos variedades de þing conocidas por textos jurídicos frisones, *bodthing* y *fimelthing*. Acerca de los lugares de þing, v. O. Lårusson, "Hov och ting", *Studier till V. Lundstedt*, 1952, pp. 632-639 (numerosas referencias a las sagas).

Las realezas germánicas, en sus relaciones con los dioses soberanos, han sido ocasión de tres importantes estudios recientes: O. Höfler, *Germanisches Sakralkönigtum*, I, 1952; K. Hauck, "Herrschaftszeichen eines Wodanistischen Königtums", *Jb. f. fränkische Landesforschung*, 14, 1954, pp. 9-66; J. de Vries, "Das Königtum bei den Germanen", *Saeculum*, VII, 1956, pp. 289-310.

La bipartición de la función soberana entre los indoeuropeos, esbozada en la primera redacción de este libro, 1939, pp. 35-43, ha sido desarrollada primero en *Mitra-Varuṇa*, 1940, 2ª ed. 1948 (los hechos germánicos en los capítulos VII, VIII y IX); me he ocupado del asunto después en varios ensayos, notablemente *Les dieux des Indo-Européens*, 1952 [trad. esp.: *Los dioses de los Indoeuropeos*, Barcelona, 1970], cap. II, y *L'idéologie tripartie des Indo-Européens*,

1958, cap. III, §§2-4. Ulteriormente aparecerá (The University of Chicago Press) un libro sobre la teología de la soberanía; provisionalmente, v. *Mythe et épopée*, I, 1968, pp. 147-157, y, para el examen de opiniones diferentes y de objeciones (Lüders, Thieme, Schlerath, Gershevitch), v. mis artículos señalados en *Heur et malheur du guerrier*, 1969, p. 54, n. 1. [trad. esp.: *El destino del guerrero*, 1971, pp. 72-73, n. 3]. No tengo aquí espacio para volver al paralelismo Ullr-Týr, que sigue siendo válido (*Mythes et dieux des Germains*, pp. 37-41, y *Mitra-Varuṇa*, p. 145; cf. J. de Vries, *Altgerm. R.-G.*², II, p. 162).

La comparación entre las mutilaciones de Cocles y Scævola está en *Mitra-Varuṇa*, cap. IX: "Le Borgne et le Manchot", resumido en *L'héritage indo-européen à Rome*, 1949, pp. 159-169; hay que revisar varios puntos: v. la actualización en el cap. IV de *Mythe et épopée*, III (en prensa).

III

EL DRAMA DEL MUNDO

Baldr, Höðr, Loki

Mitra y Varuṇa no son los únicos dioses soberanos de la religión védica. Son los más distinguidos de un grupo, los Āditya, que en un principio no parece haber comprendido —y ya desde los indoiranios comunes— más que cuatro términos, desigualmente repartidos en los dos planos de acción que han sido vistos, en el capítulo precedente, definidos por Mitra y por Varuṇa: 1) *Mitra, Aryaman, Bhaga,* colaborando en la obra y con el espíritu jurídico y justo que se expresan en el nombre del primero; 2) *Varuṇa,* solo en su rigor, en su magia y en sus inquietantes lejanías. Hay razones para pensar que es este cuadro, con esta estructura asimétrica, el que reaparece, sublimado y clericalizado, en el de los dos primeros Arcángeles del zoroastrismo y de las dos Entidades, estrechamente asociadas al primero: 1) *Vohu Manah* ("El buen Pensar"), *Sraoša* ("La Obediencia"), *Aši* ("La Retribución"); 2) *Aša* ("El Orden"). Para los detalles de los análisis y de las comparaciones, no puedo sino remitir al segundo capítulo de mi librito *Les dieux des Indo-Européens* [pp. 39-68 de la trad. esp.: *Los dioses de los Indoeuropeos,* Barcelona, 1970].

La presencia de dos auxiliares al lado de Mitra, el soberano que es "este mundo", es fácil de comprender. Uno, Aryaman, que trae la palabra *arya* en su nombre, se orienta especialmente a la protec-

ción de la nacionalidad arya y de lo que le asegura duración y cohesión: alianzas matrimoniales, hospitalidad, dones, libre circulación, bienestar. El otro, Bhaga, cuyo nombre significa "La Parte" o "La Atribución", preside la justa, calmada y pacífica distribución de los bienes entre aryas. El zoroastrismo, sencillamente, ha remplazado en el caso de Sraoša la protección de la nacionalidad arya por la de la comunidad mazdeísta, de la Iglesia; y, en cuanto a Aši, agregado a la distribución de los bienes temporales otra distribución, o más bien retribución, más importante a sus ojos: la de los méritos, antes y después de la muerte del fiel.

A menudo ha sido señalado que los hindúes védicos se mostraban relativamente poco preocupados por lo que sigue a la muerte: las representaciones son contradictorias y pocas veces asoman en los himnos, henchidos de vitalidad y de ambición temporal. Quizás esto fuera, en relación con el estado de cosas indoiranio, un empobrecimiento. En efecto, es notable que ni los himnos ni los rituales digan nada de lo que es, por el contrario, el principal, casi el exclusivo oficio de Aryaman en la epopeya —que, como es sabido, conserva a veces concepciones prevédicas que los Vedas no conservaron—: en ella, Aryaman continúa su misión hasta el otro mundo, donde es rey de una categoría de antepasados, por lo demás mal definidos, los "Padres", y el camino que conduce a ellos, reservado a los hombres que durante su vida practicaron con exactitud los ritos (en oposición a los ascetas, a quienes se abre otro camino), se llama "camino de Aryaman". Ahora, el zoroastrismo, ocupado del más allá hasta el punto de desequilibrar en provecho de éste las esperanzas del fiel, da parecidamente a la Entidad derivada de

Aryaman un papel esencial junto a los "buenos" muertos: es Sraoša, que acompaña y guarda al alma en el peligroso viaje que la conduce ante el tribunal de sus jueces, del que Sraoša forma parte. Esta coincidencia precisa confirma que, en medios no propiamente védicos, se conservó entre los hindúes, en espera de expresarse en la epopeya, una concepción prevédica que hacía de Aryaman el rey y el protector de la colectividad de los aryas muertos tanto como de la de los aryas vivos.

En Roma he señalado una asociación comparable de dos auxiliares a Júpiter. Estas divinidades, por desgracia, no son conocidas más que en el culto capitolino, o sea en un tiempo en que, Optimus y Maximus, Júpiter concentraba en él los dos aspectos, "mitriano" y "varuṇiano", de la soberanía: el gran dios aloja en su templo a *Iuuentas* y a *Terminus,* protectora la una de la clase más importante de romanos para la vitalidad de la ciudad, los *iuuenes,* protector el otro de la justa delimitación de las propiedades territoriales. Por lo demás, Juventas garantiza a Roma la eternidad y Terminus la permanencia en el espacio, en su lugar. Aún menos curiosos por el más allá que sus primos védicos, apegados a lo concreto, devotos de su Ciudad, el único "porvenir indefinido" cuyo cuidado hayan confiado los quírites a una divinidad es, ni más ni menos, el de Roma —y de ellos mismos, los romanos, pero romanos sucesivamente presentes en la tierra, en las oleadas de vida sin cesar renovadas que forman la pujante y concreta marea nacional.

Si los poetas védicos hablan poco del más allá y hacen intervenir poco en él a su Aryaman, tampoco sacan a relucir, a propósito de su Bhaga y de la repartición de los bienes —ni por lo demás a propó-

sito de otros dioses—, lo que podría llamarse una teoría del destino. Bhaga, en particular, no es el acusado del proceso abierto en el acto por la reflexión acerca de semejante materia: ¿cómo interpretar la frecuente injusticia, incluso el escándalo de las "partes", el capricho o el descuido del "distribuidor"? Bhaga es invocado por los poetas de los himnos con visible confianza, otra señal de la vitalidad y del optimismo que caracterizan su religión. ¿Era así por doquier, en toda la sociedad, para todos los pensadores? No, sin duda, a juzgar por una expresión de apariencia proverbial, quizá popular, que los libros rituales conservan y que explican a su manera, pero es una manera que se basta a sí misma: "Bhaga es ciego". Bhaga forma parte de un reducido grupo de dioses mutilados, que propenden a verse reunidos en los relatos etiológicos, y cuya mutilación es tan paradójica como la de Óðinn, vidente por tuerto, la de Týr, patrono de los ardides del þing después de serle amputada la diestra en un procedimiento de garantía: Bhaga, que distribuye las "partes" y que es ciego, queda al lado de Savitṛ, el Impulsor, que echa a andar todas las cosas y que perdió las dos manos; de Pūṣan también, protector de la "carne en pie" que son los rebaños y que, habiendo perdido los dientes, no puede comer más que papilla. Es probable que, en el caso de Bhaga, esta expresión que los Brāhmaṇa citan como un refrán no tenga más sentido que la imagen occidental al vendar los ojos de Tyché o de Fortuna, distribuidoras de la suerte.

Hay un grupo final de problemas que la reflexión de los himnos no se plantea: los de la escatología, del fin del mundo, o cuando menos del mundo presente. Los poetas hablan constantemente de los seres demoniacos, con nombres variados, pero siempre es en

el pasado o en el presente, para celebrar las victorias de los dioses y obtenerlas nuevas, en seguida. Los Brāhmaṇa sistematizan a menudo esta representación, oponiendo los dioses y los demonios como dos pueblos rivales aunque emparentados, contando múltiples episodios de su permanente conflicto; pero jamás hablan del "fin", que ningún ritual considera ni prepara. Por añadidura, en ninguna parte, ningún personaje es presentado como el "jefe" de las fuerzas demoniacas, que actúan anárquicamente, en orden disperso. Es sabido que el zoroastrismo construyó al revés su dogma, su moral y su culto, sobre un sentido trágico, obsesivo, de la lucha que las potencias del Bien sostienen contra las del Mal. En el Avesta los dos partidos están organizados, jerarquizados, cada uno bajo un mando único; inclusive su simetría es llevada al extremo: cada ser "bueno", Ahura Mazdā tanto como las Entidades que lo asisten —y en quienes se prolongan, moralizadas, las figuras de los dioses de las tres funciones del antiguo politeísmo—, tiene su adversario propio, su réplica "mala". B. Geiger (1916) señaló atinadamente, por estudios de vocabulario, que esta grandiosa concepción se formó a partir de elementos que no ignora el ṚgVeda y que, en particular, las dos palabras *Aša* y *Druj*, "Orden" y "Mentira", que expresan lo esencial del bien y del mal en el lenguaje zoroastriano, tienen igual función e igual articulación *(ṛta, druh)* en el lenguaje védico; sencillamente, en los himnos, estas palabras permanecen en estado libre, se juntan en fórmulas pero no sostienen con su enfrentamiento toda una estructura religiosa. Además, como se ha dicho, el zoroastrismo sustenta su afán y su esfuerzo en el porvenir, no en el pasado ni en el presente, y esto en el caso del individuo, que debe sin cesar

preparar su salvación, tanto como en el caso del universo, que un día se liberará de los poderes malvados, hoy demasiado iguales a los del bien. En el momento de la resurrección, afirma el *Gran Bundahišn* (xxxiv, 27-32; ed. y trad. de B. T. Anklesaria, 1956, pp. 290-293),

> Ōhrmazd agarrará al Mal Espíritu, Vohuman agarrará a Akoman, Aša-Vahišt a Indra, Šatrivar a Sauru, Spendarmat a Taromat, es decir Nåńhaiθya, Xurdat y Amurdat agarrarán a Taurvi y a Zairi, la palabra verídica a la palabra mentirosa de Srōš (o sea Sraoša) Aēšma (demonio del furor). Entonces quedarán dos "druǰ", Aharman y Āz (demonio de la concupiscencia). Ōhrmazd vendrá a este mundo, como sacerdote zōt en persona, con Srōš como sacerdote rāspī, y llevará el cinturón sagrado en la mano. El Mal Espíritu y Āz se escabullirán en las tinieblas por el umbral del cielo por el que entraron... Y el dragón Gōčīhr será quemado en el metal fundido que escurrirá sobre la existencia mala, y la mancha y el hedor de la tierra serán consumidos por este metal, que la volverá pura. El agujero por el que entró el Mal Espíritu será cerrado por el metal. Expulsarán así a las lejanías la existencia mala de la tierra, y habrá renovación en el universo, el mundo se volverá inmortal por la eternidad y eterno el progreso.

Esta visión escatológica, esta dicha definitiva que sucede a la gran crisis, ¿será una creación *ex nihilo* del mazdeísmo, o bien los indoiranios soñaban ya con aquel gran día en el que el Bien tomará desquite absoluto y total de las mil pruebas que le imponen las potencias del Mal? Hasta tiempos muy recientes parecía excluida la segunda hipótesis, pero un artículo de veintidós páginas ha invertido la probabilidad.

En 1947, un sabio sueco, S. Wikander, hizo un descubrimiento que modifica profundamente las perspectivas de la historia de las religiones de la India. Desde tiempo atrás se sabía que la gran epopeya del Mahābhārata narra a veces, en excursos, con hábito rejuvenecido, leyendas que los Vedas no mencionan, pero de las cuales los iranios u otros pueblos indoeuropeos ofrecen otras versiones: así, entre otras, la de la fabricación y el despedazamiento del gigante Embriaguez, que analizamos en nuestro primer capítulo. Sabemos ahora más: los héroes centrales del poema, con sus caracteres y sus relaciones, prolongan también una estructura ideológica indoirania, con una forma en parte más arcaica que los himnos y el conjunto de la literatura védica. Estos héroes, cinco hermanos, los Pāṇḍava o seudohijos de Pāṇḍu, son en realidad los hijos de cinco dioses que, con Varuṇa y por debajo de él, constituían la más vieja lista canónica de los dioses de las tres funciones: Dharma, "La Ley" (rejuvenecimiento transparente de Mitra), Vāyu e Indra (dos variedades indoiranias de guerreros), los gemelos Nāsatya o Aśvin ("tercera función"); el orden de los nacimientos se ajusta a la jerarquía de las funciones y el carácter, el comportamiento de cada hijo a la definición funcional de su padre. Sólo Varuṇa carece de representante en la lista, pero fue fácil demostrar que no está ausente del poema: con algunos de sus rasgos más especiales, fue traspuesto a la generación anterior en el personaje de Pāṇḍu, el padre putativo de los Pāṇḍava.

La trasposición no se limita a este padre y estos hijos. Los autores del inmenso poema explican sistemáticamente al principio del primer libro y recuerdan a menudo luego que los héroes que se enfrentan o se conciertan no son hombres sino en apa-

riencia: sea hijos, sea encarnaciones totales o parciales, unos de dioses, otros de demonios, son intereses cósmicos, es el mismísimo drama del Gran Tiempo mítico lo que representan, administran o actúan, merced a una especie de proyección, en un punto de nuestro espacio y en un momento de nuestro tiempo, traduciendo a historia pasada lo que el mito distribuye entre el pasado, el presente y el porvenir. Leída desde este punto de vista, traducida con esta clave que los autores mismos proporcionan y que confirman análisis de los que los hindúes no podían ya tener conciencia, la epopeya repasa primero las pruebas, las injusticias y los despojos que los poderes del Mal, a las órdenes de un astuto inspirador, de un "héroe-demonio", hacen padecer a los poderes del Bien, a los "héroes-dios" que son los Pāṇḍava; narra luego la batalla final (lo que sería, en lenguaje mítico, la batalla escatológica) en la que éstos, desquitándose, aniquilan a sus enemigos; pinta, por fin, consecuencia de esta terrible lucha, el reino idílico del mayor de los Pāṇḍava. En otra parte, desde este punto de vista, he efectuado el examen de la trama del poema y aquí no hago más que resumir los resultados. He aquí ante todo la sucesión de los acontecimientos, bajo sus apariencias humanas.

En determinada generación de la dinastía de los Bharata nacen sucesivamente tres hermanos, señalados cada uno por una deficiencia, benigna en el caso del segundo, pero que excluye de la realeza a los otros dos: Dhṛtarāṣṭra, el mayor, es ciego; Pāṇḍu, que sigue, es enfermizamente pálido; Vidura, por último, tiene sangre mezclada, por ser su madre una esclava que sustituyó secretamente a la reina. Pāṇḍu llega pues a rey. Después de un reinado breve, dis-

tinguido por triunfos y conquistas inauditos, es víctima de una maldición que le prohibe el acto sexual, y hace que los dioses le engendren cinco hijos: el justo y buen Yudhiṣṭhira por Dharma; Bhīma, el gigante de la maza, por Vāyu; el caballeresco guerrero Arjuna por Indra; finalmente, por los dos Nāsatya o Aśvin, los humildes gemelos Nakula y Sahadeva, servidores de sus hermanos. Cuando muere, su hermano Dhṛtarāṣṭra es tutor de sus hijos, pequeños todavía, en espera de que el mayor, Yudhiṣṭhira, pueda ser rey. Pero Dhṛtarāṣṭra tiene hijos, el mayor de los cuales, Duryodhana, respira un odio y unos celos monstruosos. Sin escrúpulos con respecto a sus primos los Pāṇḍava, resuelve despojarlos de su patrimonio. Durante la juventud que pasan en común, más de una vez intenta que perezcan; si escapan es gracias a los consejos secretos de su tío Vidura, devoto de la justicia, la moderación y el buen entendimiento familiar; en cambio Dhṛtarāṣṭra, aunque quiere a sus sobrinos, cuyos derechos reconoce y declara, demuestra extrema debilidad ante su hijo; si se le resiste es para ceder poco después y permite gimoteando sus tentativas criminales.

Como no consigue matar a los Pāṇḍava, Duryodhana imagina otro procedimiento. El mayor de los cinco, el rey designado, Yudhiṣṭhira, sobresale jugando a los dados, hasta el punto de que no hay jugador humano que pueda vencerlo; así, Duryodhana le pide a su padre permiso para desafiar a Yudhiṣṭhira a una partida que normalmente habría de ganar pero que perderá, por disponer el adversario de medios sobrenaturales. El ciego se resiste, vacila largamente entre las prudentes y honradas exhortaciones de Vidura y las instancias violentas de su hijo. A fin de cuentas cede y ordena a los unos que organi-

cen la fatal partida, a Yudhiṣṭhira que asista. Yudhiṣṭhira pierde todas las apuestas sucesivas: sus bienes, la realeza, la libertad de sus hermanos y la suya, hasta su mujer —que un exceso de Duryodhana salva no obstante por un pelo. Privados de todo, los Pāṇḍava tienen que desterrarse durante un largo período —doce años en el bosque, un año más en cualquier comarca, pero de incógnito—, al cabo del cual podrán regresar a reclamar su herencia. Pero queda establecida una irremediable hostilidad entre los grupos de primos, y cada uno de los Pāṇḍava, antes de salir del palacio, elige por anticipado el enemigo al que abatirá el día del desquite.

Expirado el plazo, Yudhiṣṭhira hace valer sus derechos. Dhṛtarāṣṭra quisiera todavía restablecer la justicia, llegar cuando menos a una componenda entre las pretensiones rivales, pero su hijo lo abruma de recriminaciones e insolencias y, con la muerte en el alma, responde negativamente a las embajadas de sus sobrinos. Es la guerra. Todos los reyes de la tierra se distribuyen entre los dos bandos y sigue una enorme y carnicera batalla, largo tiempo indecisa, en el curso de la cual los Pāṇḍava, cumpliendo su palabra, matan a los adversarios que se adjudicaron distributivamente. Duryodhana, en particular, cae bajo los golpes del hercúleo Bhīma. Todos los hijos de Dhṛtarāṣṭra, todos los "malos", perecen, mas del ejército de los "buenos" sólo sobreviven los Pāṇḍava y uno que otro héroe.

Acto seguido, sobre esta ruina se funda un orden nuevo. Yudhiṣṭhira reina al fin, virtuoso, justo, bueno. Sus dos tíos son en adelante sus consejeros y ministros: el ciego Dhṛtarāṣṭra, cuya debilidad es exclusiva causante de toda la desdicha, y el campeón de la concordia Vidura, que no cesó de tratar de

evitar, y después de restringir, la desgracia. La maravilla de este reinado dura hasta las muertes sucesivas de los héroes: primero de Dhṛtarāṣṭra, consumido por un incendio encendido por su fuego de sacrificio; después de Vidura, que literalmente se trasfunde en Yudhiṣṭhira; de éste, en fin, y de sus hermanos, que van cayendo uno tras otro en el "gran viaje" hacia la soledad, y que vuelven a encontrar en el cielo a quienes amaron o combatieron.

Tal es el aspecto "histórico" de la narración. Bajo este drama de los hombres corre otro, inmenso, el de los seres divinos y demoniacos que aquéllos encarnan o representan. Al igual que los seudohijos de Pāṇḍu son los hijos (un pasaje dice: "las encarnaciones parciales") de los grandes dioses de las tres funciones, eje central de la mitología indoirania, al igual que Pāṇḍu se ajusta al tipo de Varuṇa (figurado, también él, en ciertos rituales, como enfermizamente pálido; víctima, también él, en una tradición, de impotencia sexual), así también el animador de los complotes, el responsable de los malos propósitos que primero conducen a la desgracia de los Pāṇḍava, luego al exterminio de casi todos los "buenos" al mismo tiempo que de todos los "malos", Duryodhana, es el demonio Kali encarnado —el demonio que lleva el nombre de la mala edad del mundo, la cuarta, en la que vivimos. Cuando nació, los signos más siniestros, los ruidos más lúgubres advirtieron a los hombres, pero su padre, pese a las opiniones de los sabios, abrió la serie de sus debilidades negándose a inmolarlo al bien público. Es pues, en filigrana, un gran conflicto cósmico el que se realiza, con tres "épocas": el juego con trampa, merced al cual el Mal triunfa por largo tiempo, sacando del escenario

a los representantes del Bien; la gran batalla en la que el Bien se desquita, eliminando definitivamente al Mal; el gobierno de los buenos.

Vistas así las cosas, dos personajes son particularmente importantes: el ciego Dhṛtarāṣṭra y Vidura, el de la sangre mezclada, quienes, hermanos de Pāṇḍu, dominan con actitudes bien diferentes el largo conflicto de los primos, hasta llegar a ser finalmente los colaboradores estrechamente unidos de Yudhiṣṭhira en su reinado idílico. Se ha conseguido demostrar que, lo mismo que Pāṇḍu y Yudhiṣṭhira, los dos reyes sucesivos, representan en el juego épico al Varuṇa y al Mitra védicos y prevédicos (rejuvenecido el segundo como Dharma), así los "casi reyes" Dhṛtarāṣṭra y Vidura representan los dos soberanos secundarios védicos y prevédicos Bhaga y Aryaman. Vidura, dice el poema, es una encarnación de este mismo Dharma del que Yudhiṣṭhira es hijo o, también él, una encarnación parcial, y cuando muera su ser regresará, se abalanzará, se fundirá al de Yudhiṣṭhira: traducción épica excelente del vínculo particularmente íntimo, que llega a lindar con la identidad, que existe en los himnos entre Mitra y Aryaman. Su carácter, su acción son los que se esperan de Aryaman: muestra un constante cuidado, a la vez, por la justicia y el buen entendimiento entre los miembros del *kula,* de la gran familia; apenas por un tiempo consigue contrariar las maquinaciones fratricidas de Duryodhana; aunque reconocidos como excelentes, sus consejos no son seguidos y, durante la batalla, nada dice, deja de manifestarse; no reaparece hasta que termina el conflicto, para colaborar estrechamente con ese Yudhiṣṭhira que es casi él, y aplicar por fin las reglas de justicia y buen entendimiento que siempre ha preconizado. A Dhṛtarāṣṭra, por una ex-

traña laguna o una excepción casi única, el poema no lo hace hijo ni encarnación de ningún dios, pero a lo largo de todo el drama, en las palabras que pronuncia como en los decires de sus interlocutores, queda establecida y cien veces repetida su correspondencia con el destino (*daiva, kāla,* etc.); pues este ciego es lúcido; declara él mismo que sus sobrinos tienen razón, sabe (Vidura se lo dice, y él lo reconoce) que la malicia de Duryodhana no puede producir más que una catástrofe; pero a fin de cuentas, por falta de carácter, toma, en cuanto al juego, en cuanto a la guerra, las decisiones que le sugiere tan triste inspirador. Es, en todo esto, una imagen de la fatalidad. Sus vacilaciones, sus capitulaciones, sus decisiones preñadas de desventuras, copian el comportamiento del destino, desconcertante como él: "Bhaga es ciego..." Vidura y Dhṛtarāṣṭra nunca están en oposición más que por sus discursos, a propósito de los consejos que el segundo pide al primero, que aprueba pero no aplica. Pero no hay entre ellos hostilidad y acabarán hallando su verdadera vocación después de la batalla, cuando colaboren ambos, codo con codo, en el reinado renovado de Yudhiṣṭhira.

Es interesante señalar aquí, en los tres hermanos de la primera generación, Dhṛtarāṣṭra, Pāṇḍu y Vidura, un nuevo ejemplo de la curiosa representación, varias veces señalada aquí, de las mutilaciones o deficiencias que califican: el primero, que habrá de tomar las decisiones más pesadas del poema, que en las circunstancias más graves, por un breve momento, tendrá la posibilidad, la libertad de someter el mal o de desencadenarlo —en una palabra, el correlato épico de Bhaga—, nace ciego. El segundo, Pāṇḍu, que tendrá la descendencia más gloriosa, los Pāṇḍava, padece una interdicción sexual y, para re-

mate, rey de los aryas atezados, nace con palidez enfermiza. El tercero, dedicado con toda el alma al bien y la cohesión interna de la noble raza, es un bastardo, de sangre mezclada. Pero es sobre todo en la articulación de los grandes papeles en lo que quiero hacer hincapié aquí: en el primero de los "tiempos" decisivos de la acción, Duryodhana[-Demonio] empuja al ciego Dhṛtarāṣṭra[-*Destino], pese a las advertencias de Vidura[-*Aryaman], a organizar la partida en que normalmente Yudhiṣṭhira[-*Mitra] debiera ser invencible y de la que, sin embargo, por el amañamiento sobrenatural de los instrumentos del juego, saldrá perdedor, y en consecuencia y por largo tiempo, tendrá que desaparecer. En el segundo "tiempo" decisivo, Duryodhana[-Demonio] lanza contra Yudhiṣṭhira[-*Mitra], contra sus hermanos y sus aliados, una formidable coalición y, en la batalla que se sigue, los Pāṇḍava[-dioses funcionales] matan cada uno al adversario de su rango, contando a Duryodhana. Por último, en la renovación que sigue a esta crisis, el ciego Dhṛtarāṣṭra[-*Destino] y el justo Vidura[-*Aryaman], enteramente reconciliados, aseguran la obra cubierta por el nombre y el espíritu de Yudhiṣṭhira[-*Mitra]. Agreguemos que una tradición lateral atestiguada por un Jātaka budista ahorra el personaje de Yudhiṣṭhira y hace del mismo Vidura, con el nombre de "Vidhura", la apuesta de la partida de dados amañados (*Vidhura Paṇḍita Jātaka* = V. Fausböll, VI, pp. 355-329; J. Dutoit, VI, pp. 316-339).

En otro lugar señalé notables analogías entre partes de este cuadro y el "fin del mundo" según Zoroastro: en el mazdeísmo, la larga lucha del Bien y el Mal y los éxitos del Mal van seguidos, consuma-

dos los tiempos, de una liquidación total de las fuerzas de dicho Mal, en el curso de la cual, en particular, los Arcángeles, trasposición teológica de los antiguos dioses indoiranios de las tres funciones, lo mismo que en la India los Pāṇḍava son su trasposición épica, "agarran" y eliminan cada uno al Archidemonio que es su opuesto. Pero es con el drama escandinavo de Baldr —la vida melancólica y la muerte de Baldr, la batalla escatológica, la renovación del mundo bajo Baldr— como la comparación del mito hindú subyacente a la trama del Mahābhārata resulta particularmente esclarecedora.

La sociedad de los dioses escandinavos incluye un personaje extremadamente interesante: Loki. Inteligente, astuto en máximo grado, pero amoral, amante de hacer el mal, en grande y en pequeño, para divertirse tanto como para dañar, representa, entre los Ases, un verdadero elemento demoniaco. Varios de los asaltantes del futuro Ragnarök, el lobo Fenrir, la gran Serpiente, son sus hijos, al igual que es hija suya Hel, la presidenta de la siniestra morada adonde van los muertos que no acoge la Valhöll de Óðinn.

Por otra parte, entre los hijos de Óðinn resaltan las dos figuras diversamente trágicas de Baldr y de Hōðr. Del segundo sólo es conocida una acción, la muerte involuntaria de Baldr, y un solo carácter: es ciego; no tuerto y, por paradójica consecuencia, "más vidente", como su padre, sino ciego de plano, e incapaz de arreglárselas por sí mismo. El primero reúne en sí el ideal de una verdadera justicia y de una bondad sin ambages, a más de aquella sed de "otra cosa" que, según observábamos al final del prece-

dente capítulo, ningún As satisfacía ya, en vista de que Týr pasó a la astucia, a la violencia y "no es ningún pacificador de hombres". Al lado de este Mitra escandinavo degenerado, es Baldr quien toma por su cuenta la función. La *Gylfaginning* de Snorri (caps. 15 y 11: *Sn. E.*, pp. 33 y 29-30) define así a los dos hermanos:

> 15. Hay un As que se llama Hödr. Es ciego. Es fuerte, pero los dioses bien quisieran que no hubiera de ser nombrado, pues el acto de sus manos será por largo tiempo guardado en la memoria de los dioses y de los hombres.
>
> 11. Otro hijo de Óðinn es Baldr y, de él, sólo de bueno hay que decir. Es el mejor y todos lo alaban. Es tan bello de apariencia y tan brillante que emite luz; y hay una flor de los campos tan blanca que ha sido comparada con las pestañas de Baldr: es la más blanca de todas las flores de los campos —y con esto puedes representarte su belleza, a la vez de cabello y de cuerpo. Es el más sabio de los Ases y el más hábil para hablar y el más clemente. Pero le está agregada esta condición de naturaleza: que ninguno de sus juicios puede realizarse. Habita la morada que se llama "Vastamente Brillante" y que está en el cielo. Nada puede haber de impuro en aquel paraje.

Un interesante complemento sobre la naturaleza de Baldr se deduce de lo que es contado algo más allá, en el capítulo 18 (*Sn. E.*, pp. 33-34), de su hijo, Forseti: "Habita en el cielo una morada llamada Gritnir y todos los que se dirigen a él con querellas de derecho retornan conciliados. Es el mejor tribunal para los dioses y los hombres." Tales son los actores principales del drama, del cual aquí están las principales escenas, también siguiendo la *Gylfaginning* (caps. 33-35: *Sn. E.*, pp. 65-68):

Esta historia comienza con que Baldr tuvo sueños graves que amenazaban su vida. Cuando los contó a los Ases, deliberaron entre ellos y decidieron pedir salvaguardia para Baldr contra todo peligro. Frigg [la esposa de Óðinn, madre de Baldr] recogió los juramentos que garantizaban que el fuego no le haría ningún mal, ni el agua ni ninguna clase de metal, ni las piedras ni la tierra ni los bosques ni las enfermedades ni los animales ni los pájaros ni las serpientes venenosas. Cuando todo esto fue hecho y conocido, Baldr y los Ases se entretuvieron así: él se ponía en la plaza del þing y todos los demás le disparaban dardos o le daban tajos con la espada o le tiraban piedras; mas, fuera lo que fuese, no le hacía daño alguno. Y esto parecía a todos un gran privilegio.

Cuando Loki, hijo de Laufey, vio aquello, le desplació. Fue a ver a Frigg a los Fensalir, bajo la apariencia de una mujer. Frigg le preguntó si sabía lo que hacían en la plaza del þing. La mujer respondió que todo el mundo lanzaba flechas contra Baldr, pero que no sufría ningún daño. Frigg respondió: —Ni armas ni madera matarán a Baldr: recogí el juramento de todas las cosas. La mujer dijo: —¿Han jurado todos los seres no hacer daño a Baldr? Frigg respondió: —Hay un retoño joven de madera que crece al oeste de la Valhöll y que llaman *mistilteinn*, "retoño de muérdago"; me pareció demasiado joven para reclamarle su juramento.

La mujer se fue —pero Loki cogió el retoño de muérdago, lo arrancó y marchó al þing. Höðr estaba allí, detrás del corro de los demás, por ser ciego. Le dijo Loki: —¿Por qué no le tiras a Baldr? Responde: —Porque no veo dónde está Baldr y, además, porque no tengo arma. Loki dice: —Haz como los demás, atácalo; te indicaré en qué dirección está. ¡Tírale este ramo! Höðr cogió el retoño de muérdago, lo lanzó contra Baldr. El dardo atravesó a Baldr, que cayó muerto por tierra. Fue la mayor desdicha que haya habido entre los dioses y entre los hombres.

Cuando hubo caído Baldr, todos los Ases quedaron sin habla y fueron incapaces de levantarlo. Se miraban unos a otros y todos estaban irritados con el que había hecho aquello, pero nadie podía castigarlo: era aquél un gran lugar de salvaguardia. Cuando los Ases quisieron hablar, estallaron primero en llanto, de suerte que ninguno podía expresar al otro su dolor con palabras. Pero Óđinn era quien más sufría de aquella desgracia, por medir mejor el daño y la pérdida que era para los Ases la muerte de Baldr.

Este drama, como se desprende claro de la estructura misma de la *Völuspá,* es la piedra clave de la historia del mundo. Por causa de él se ha tornado irremediable la mediocridad de la edad actual. Verdad es que la bondad y la clemencia de Baldr eran hasta entonces ineficaces, en vista de que, por una especie de mala suerte, "ninguno de sus juicios se mantenía, se realizaba" —pero al menos existía y aquella existencia era protesta y consuelo.

Después de su desaparición, Baldr vive la vida de los muertos, no en la Valhöll de su padre (no era guerrero, ni murió en la guerra) sino en el dominio de Hel —y sin regreso posible, a causa de una maldad suplementaria de Loki. A un enviado de Óđinn que le pedía liberar al dios, Hel había respondido que

habría que verificar si era tan amado como decían. —Si todas las cosas del mundo —dijo—, vivas y muertas, lo lloran, retornará entre los Ases; pero seguirá con Hel si alguien se niega y no quiere llorar. ... Acto seguido [conocida esta respuesta], los Ases enviaron mensajeros por el mundo entero, a rogar a todos los seres que arrancaran a Baldr, con sus lágrimas, del poder de Hel. Todos lo hicieron, los hombres y los animales y la tierra y las piedras y los árboles y todos los metales... Cuando los mensajeros volvían después de haber

cumplido bien su misión, encontraron en una caverna a una bruja que se llamaba Þökk. Le pidieron que llorara para arrancar a Baldr del poder de Hel. Respondió ella:

¡Þökk llorará con lágrimas secas la cremación de Baldr!
Ni vivo ni muerto he aprovechado del hijo del hombre: ¡guarde Hel lo que tiene!

Pero se supone que se trataba de Loki, hijo de Laufey, del que tanto mal ha hecho a los Ases.

Cuando menos los dioses consiguen atrapar a Loki y encadenarlo, pese a sus argucias. Así seguirá, atormentado, hasta el fin de los tiempos. Pues los tiempos acabarán (*Gylfaginning*, caps. 37-38 y 41: *Sn. E.*, pp. 70-73 y 75). Llegará un día en que todas las fuerzas del Mal, todos los monstruos, hasta el propio Loki, escaparán de sus ataduras y, por los cuatro orientes, atacarán a los dioses. En duelos terribles, cada uno de los "dioses funcionales" sucumbirá, abatiendo en ocasiones a su adversario o siendo vengado por otro dios: Óðinn será devorado por el lobo Fenrir, que será desgarrado a su vez por Víðarr, hijo de Óðinn. El perro Garmr y Týr se matarán uno al otro. Þórr matará a la gran Serpiente, pero caerá en el acto, envenenado por la ponzoña de la bestia. Finalmente, el dios primordial Heimdallr y Loki se enfrentarán y destruirán el uno al otro. Entonces Surtr derramará el fuego por el universo, el sol se oscurecerá, caerán las estrellas, la tierra se desplomará en el mar.

Pero al desastre sucederá una renovación: la tierra resurgirá del mar, verde y bella y, sin sembrarlo, crecerá el cereal. Los hijos de los dioses muertos volverán al Recinto de los Ases, los de Þórr empuñarán de nuevo el martillo de su padre. Baldr y Höðr

saldrán juntos del dominio de Hel. Todos los dioses hablarán amistosamente del pasado y del porvenir, y las mesas de oro que pertenecieron a los Ases reaparecerán entre la hierba...

La tragedia de Baldr y el personaje de Loki por una parte, este "destino de los dioses" por otra (o, como suele decirse por un error que ya los escandinavos paganos legitimaron, este "crepúsculo de los dioses"), han sido objeto de estudios y de hipótesis innumerables. En cuanto al segundo, varios sabios han admitido una influencia de la escatología irania, zoroastriana. Por lo que toca a "Balder the Beautiful", generalmente interpretado en la escuela de Mannhardt como un dios de ritual agrario, de los que mueren y resucitan, a veces se ha supuesto una influencia de los Atis, de los Adonis del Mediterráneo oriental. La presentación de conjunto de los datos indoiranios que hicimos al principio de este capítulo sugiere una visión muy diferente. Salta a los ojos un hecho decisivo: *más que la versión irania de estos acontecimientos cósmicos, es el conjunto mítico paravédico y prevédico conservado y visible por transparencia en la trama de la epopeya hindú el que resulta paralelo al conjunto mítico escandinavo*; como en el caso de las historias de Kvasir y de Mada, estudiadas en el primer capítulo, también aquí, paradójicamente, son Snorri y el Mahābhārata los que presentan las concordancias más precisas. Esta localización geográfica de la mejor analogía excluye el préstamo. Es pues a partir de datos ya indoeuropeos como germanos e indoiranios organizaron sus relatos de la gran lucha y, entre los segundos, los iranios que conocemos, los posteriores a la reforma zoroastriana —que volvió a pensar y sublimó estos relatos

al igual que todos los demás—, no han sido los más fieles. Precisemos esta impresión general.

Consideremos primero los actores. Óḍinn tiene junto a él a dos dioses, sus dos hijos, uno sabio y clemente, padre del dios conciliador, pero de quien, personalmente, las sentencias quedan sin efecto; el otro, ciego, de quien no se dice otra cosa y que no interviene en toda la mitología (como interviene asimismo su trasposición épica, "Hatherus", al final de la saga de "Starcatherus") más que en esta ocasión única, causando una muerte y siendo entonces visiblemente la encarnación del ciego destino. Es probable que tengamos aquí la resultante escandinava de los dos soberanos secundarios que dieron, entre los indoiranios, los dioses Aryaman y Bhaga, y luego sus trasposiciones épicas hindúes, los dos hermanos Vidura y Dhṛtarāṣṭra. En los himnos védicos, Bhaga y Aryaman son los auxiliares de Mitra más bien que de Varuṇa; en el Mahābhārata, Vidura y Dhṛtarāṣṭra son, sí, hermanos del personaje traspuesto de Varuṇa, Pāṇḍu, pero es como auxiliares de Yudhiṣṭhira, trasposición de Mitra, como realizan plenamente sus personajes; en la mitología escandinava, por último, Týr, el homólogo de Mitra, no sólo está degenerado en su definición sino que ha perdido su importancia, y por quedar de hecho Óḍinn como único "dios soberano", es a él, como hijos suyos, a quien son vinculados directamente Baldr y Höðr. Por lo que respecta a Loki, con una coloración particular de Escandinavia, es el homólogo del inspirador de las grandes desdichas del mundo, del espíritu demoniaco que conocían sin duda ciertos relatos de los indoiranios, por mucho que los Vedas lo ignoren, en vista de que el zoroastrismo lo amplió en Aŋra-Mainyu y los autores del Mahābhārata lo traspusieron a Duryodhana,

encarnación del demonio de nuestra era cósmica.

La degradación de Týr hace, por lo demás, que no desempeñe papel en la tragedia, a no ser accesoriamente en la batalla final, y que sea Baldr quien concentre en sí las esencias de Mitra y de Aryaman, los papeles que el Mahābhārata distribuye entre Yudhiṣṭhira y Vidura. Pero es sabido hasta qué punto Mitra y su principal colaborador estaban cerca desde los tiempos védicos y prevédicos, y se ha visto que el Mahābhārata llega hasta a hacer de Yudhiṣṭhira y de Vidura una especie de desdoblamiento del mismo dios, Dharma, desdoblamiento que la muerte del segundo por "ingreso" en el primero devuelve a la unidad.

Consideremos ahora el drama mismo, en sus tres tiempos:

I] El demoniaco Loki se sirve del ciego Höðr para eliminar —aquí: enviar, por la muerte, al largo exilio de Hel— al buen Baldr. Y utiliza un juego que Baldr, invulnerable en principio, tiene todas las razones para creer inofensivo, pero en el que es muerto por la única arma que seguía siendo peligrosa para él, descubierta por Loki y manejada por el ciego Höðr, bajo la dirección de Loki. El mecanismo es paralelo al que lleva a la eliminación provisional, al largo exilio de Yudhiṣṭhira: el demoniaco Duryodhana arranca al ciego Dhṛtarāṣṭra autorización para armar el escenario que perderá a Yudhiṣṭhira. Y tal escenario es un juego en apariencia sin peligro para Yudhiṣṭhira, el mejor de todos los jugadores, pero en el que su contrincante, cómplice de Duryodhana, hace trampas sobrenaturales que reducen a Yudhiṣṭhira, vencido, al destierro. Las dos principales diferencias son las especificaciones distintas de los juegos (dados en la India, donde los dados son, en efecto,

el prototipo de los juegos; juego mucho más espectacular y novelesco en Escandinavia), y el grado desigual de culpabilidad, por una parte, del ciego indio, que sabe a qué desgracia llevará su acto y que lo realiza, con todo, por debilidad, por otra parte del ciego escandinavo, instrumento enteramente involuntario, inconsciente, de la astucia del malo; de suerte que las responsabilidades se reparten sencillamente en Escandinavia entre Loki *rá∂bani*, "matador por plan", instigador, y Höðr, el ciego *handbani*, "matador por la mano", agente puramente material, pero de modo más complejo en la India entre un *rá∂bani*, Duryodhana, y dos *handbani* que participan conscientemente en su *rá∂*, el ciego Dhṛtarāṣṭra y el contrincante tramposo de Yudhiṣṭhira. Estas diferencias dejan que subsista el paralelismo esencial, pero bastarían —si es que fuera posible adelantarla— para eliminar la hipótesis de un préstamo o hasta de una influencia literaria de la India sobre Escandinavia.

2] La escena del juego fatal abre, en los dos relatos, un largo período sombrío: el correr íntegro del mundo actual entre los escandinavos, y, en la India, solamente el tiempo que Yudhiṣṭhira y sus hermanos pasan desterrados, tiempo reducido a algunos años por las necesidades del marco épico, pero que, en el mito original, debía de ser también la parte final de una edad cósmica, puesto que el responsable, el demoniaco Duryodhana, es ni más ni menos que la encarnación del genio malo de la era actual. Este período de espera concluye, en una y otra parte, con la gran batalla en que son liquidados todos los representantes del Mal y la mayoría de los del Bien. De esta batalla difieren las circunstancias introductoras, ya que en Escandinavia la inician las fuerzas

del Mal, encadenadas hasta entonces —contando a Loki, a consecuencia de la muerte de Baldr— y bruscamente liberadas, en tanto que, en el Mahābhārata, la dan los héroes buenos, reaparecidos después de su destierro pasajero y que reclaman sus derechos. Otra divergencia es que, en el Mahābhārata, los sobrevivientes de los "buenos" son los Pāṇḍava, Yudhiṣṭhira y sus hermanos, cada uno de los cuales ha muerto a su adversario particular, sin sucumbir él, en tanto que, en el mito nórdico, los homólogos de los Pāṇḍava, los dioses funcionales, perecen al igual que sus adversarios y los sobrevivientes o renacidos son, con Baldr y Hödr, los hijos de los dioses.

3] Esta diferencia es atenuada por el hecho de que los homólogos hindúes de Baldr y de Hödr, Vidura y Dhṛtarāṣṭra, que no participan en la gran batalla más que aquéllos, sobreviven con los Pāṇḍava y reciben, en el renacimiento que sigue, papeles nuevos: concluido su antiguo desacuerdo son, en unión completa y confiada, los dos órganos del gobierno perfecto de Yudhiṣṭhira. Así, en el mundo que renace, purificado, liberado del Mal, después de la batalla escatológica y el cataclismo, Baldr y Hödr reconciliados quedan en el lugar de los soberanos —y Baldr desempeña a la vez, como dijimos, los papeles de Yudhiṣṭhira y de Vidura.

La amplitud y la regularidad de esta armonía entre el Mahābhārata y la Edda resuelven, en mi concepto, los problemas de Baldr, de Hödr, de Loki y del Ragnarök, que erróneamente han sido separados. Y este problema en realidad único lo resuelven de una manera inesperada, que excluye, a no ser para ciertos detalles accesorios y tardíos, las soluciones fundadas en el préstamo, iranio, caucásico o cristiano,

y que saca a la luz un vasto mito sobre la historia y el destino del mundo, sobre las relaciones entre el Mal y el Bien, que debía de estar constituido ya, antes de la dispersión, al menos entre una parte de los indoeuropeos.

Así se completa la comparación que publiqué en 1948 del mito de Loki y de Baldr y de la leyenda oseta de Syrdon y de Sozryko, en un libro del cual apareció en 1959 una edición alemana considerablemente mejorada. Los osetas, como es sabido, son los últimos descendientes de los pueblos escíticos que, desde antes de los tiempos de Herodoto y hasta la Edad Media, ocuparon vastos territorios en el sur de la actual Rusia. Los escitas eran una rama del tronco iranio, desprendida pronto, y que no sufrió profundamente la influencia del zoroastrismo. Tanto más inapreciable resulta, así, hallar entre ellos, en forma épica también, en un folklore consignado en los siglos XIX y XX, un paralelo cercano, si no del conjunto que acabamos de descubrir (no figuran la escatología, la gran batalla), sí al menos del episodio de la muerte de Baldr: el guapo héroe Sozryko es muerto también, a instigación del malo Syrdon, auténtico Loki, y, según un grupo de variantes (cherqués), en un juego que recuerda muy de cerca aquel en que sucumbe Baldr. Sozryko es invulnerable, salvo —es un secreto— en las rodillas. Syrdon descubre tal secreto. Empuja pues a los nartos a organizar un juego de apariencia inofensiva: todos se suben a lo alto de una montaña, y Sozryko se pone al pie; desde arriba le arrojan la Rueda cortante, y él se la devuelve, haciéndola rebotar en la parte de su cuerpo que le designan los gritos de los otros. ¿Qué arriesga, puesto que ni su frente, ni su pecho, ni sus brazos, ni casi ningún lugar de su cuerpo puede ser

herido? Pero bien pronto, en el calor del juego, olvida la única limitación de su privilegio y cuando, desde arriba, le gritan: —¡Con las rodillas!, las opone a la Rueda que se le viene encima y que se las corta. Es probable que leamos aquí el último resto de la versión escítica del relato cuyas versiones escandinava, hindú y —en la refundición zoroastriana— irania hemos recorrido.

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

La bibliografía sobre el mito de Baldr y el Ragnarök es inmensa. Se hallará lo esencial y lo más moderno en las notas de J. de Vries, *Altgerm. Rel.-Gesch.*², II, pp. 214-238 ("Baldr"), 392-405 ("Das Weltende"). Cf. W. Betz, *Die altgerm. Religion*, cols. 2502-2508 y 2521-2523.

En la edición francesa de Loki (1948), pp. 227-254, admití todavía la interpretación de Baldr como genio de la fecundidad de culto estacional; la edición alemana (1959) rectificó este punto de vista, de acuerdo con el presente capítulo, así como mis "Balderiana minora", *Indo-Iranica (Mélanges G. Morgenstierne)*, 1964, pp. 67-72. Es igualmente la teoría mannhardtiana la que es sostenida y rejuvenecida en F. R. Schröder, "Balder und der zweite Merseburger Spruch", *Germanisch-Romanische Monatsschrift*, 34, 1953, pp. 166-183.

De semejante teoría hizo una crítica definitiva J. de Vries, "Der Mythos von Balders Tod", *Arkiv för Nordisk Filologi*, 70, 1955, pp. 41-60; yo mismo la había rechazado en un curso del Collège de France, y sensiblemente con los mismos argumentos, mientras J. de Vries redactaba el citado artículo. Pero la interpretación nueva de mi sabio colega holandés —la muerte de Baldr como mito correspondiente a un ritual de iniciación de los jóvenes guerreros— me parece tropezar con otras tantas dificultades: Baldr no tiene de guerrero más que de dios de la fecundi-

dad, de Van; el ciego Hǫðr, lisiado incapaz de actuar solo, no puede ser ninguna hipóstasis de Óðinn, por mucho que este ilustre tuerto sea llamado a veces "el ciego"; el papel y los sentimientos de Óðinn en este drama están demasiado constantemente en favor de Baldr para que se pueda suponer que, en una versión anterior, fuera responsable de su muerte; Baldr no "resucita", como debiera hacerlo en un mito de iniciación, después de una muerte simulada, lo mismo que, después de una muerte real, en un ritual agrario, etc.

Baldr, cuyo nombre significa "Herr", es ciertamente odínico, sólo que no tiene que ver con el aspecto guerrero de Óðinn sino con su aspecto soberano, del cual ofrece una concepción más pura, irrealizable al presente, reservada al porvenir. En cuanto a Hǫðr-Hatherus, es notable —y muy conforme con la evolución prehistórica de la ideología germánica— que esta encarnación del destino y de la muerte ciega sea nombrado así mediante un nombre que, como apelativo, designa el "guerrero". La deformación de estos mitos por Saxo ha sido examinada en *Du mythe au roman*, 1970 [trad. esp.: *Del mito a la novela*, 1973]. (Acerca de otras representaciones germánicas del destino, v. lo último, las breves pero excelentes exposiciones de J. de Vries, *Altgerm. Rel.-Gesch.*², I, pp. 267-273, y de W. Betz, *Die altgerm. Rel.*, cols. 2537-2541, y los documentos reunidos en W. Baetke, *Die Religion der Germanen in Quellenzeugnissen*, 1937, pp. 98-110.)

El lugar atribuido aquí a Aryaman entre los dioses soberanos se opone al propuesto por Paul Thieme (1938, 1958): v. *Journ. Asiat.*, CCXLVI, 1958, pp. 67-84.

La interpretación de los Pāṇḍava (y de su esposa colectiva) fue dada por S. Wikander en su artículo fundamental "Pāṇḍava-sagan och Mahābhāratas mytiska förutsättningar", *Religion och Bibel*, VI, 1947, pp. 27-39. La desarrollé, y extendí la interpretación a otros personajes y a la trama misma de la epopeya hindú, en la primera parte (pp. 31-257) de *Mythe et épopée*, I, 1968 (v. en particular el cap. VIII, "Aṅéan-

tissement et renaissance"); ruego a los germanistas que tengan a bien discutir mi interpretación unitaria de la muerte de Baldr y del Ragnarök que empiecen por leer las mencionadas páginas.

Sobre Heimdallr y sobre Víðarr, v. *Mythe et épopée*, I, caps. V y VIII de la primera parte.

IV

DEL TEMPORAL AL PLACER

Þórr, Njörðr, Freyr, Freyja

Los dioses que forman los términos segundo y tercero de la triada funcional no plantean tantas dificultades como los dioses soberanos, Óðinn y su dramático círculo. Están vigorosamente caracterizados en el sentido que su rango requiere. Es, cuando más, en las fronteras de sus provincias, y por alguna prolongación que parece salir de su definición, como han dado ocasión a controversias.

El **Punraz* de los germanos de que habla Tácito era un "Hercules", y así sigue siendo el Þórr de la mitología escandinava: colosalmente fuerte, con una fuerza que, llegado el caso, acrecientan un cinturón y guantes mágicos, pasa la mayor parte de su tiempo viajando, solo o acompañado de su criado Þjalfi, a pie o en un carro tirado por cabríos, buscando gigantes que aniquilar. Su arma es el martillo Mjöllnir, cuyo valor inicial no es dudoso: como el *vajra* de Indra, como el *vazra* que el Miθra iranio quitó a Indra convertido en archidemonio, es el arma celeste, el rayo, acompañamiento del "trueno", que ha dado nombre al dios. Otros rasgos físicos lo aproximan a Indra: barba roja, apetito fabuloso. Es la muralla de la sociedad divina, lo cual le valió sin duda el puesto de honor que ocupaba en el templo de Upsala cuando lo describió Adán de Bremen. Es cuando está ausente del Recinto divino cuando sobrevienen los grandes peligros, pero basta que los Ases aterrados

pronuncien su nombre para que surja, amenazante, en un estado de excitación, *móðr*, que lo hace parecerse a sus monstruosos adversarios. Nada lo retiene entonces, ningún escrúpulo jurídico: no reconoce las promesas o cauciones dadas imprudentemente en su ausencia por los otros dioses, incluyendo a Óðinn.

Los ejemplos son numerosos. Un día, cuenta la *Gylfaginning* (cap. 25: *Sn. E.*, pp. 45-47), un gigante, disfrazado de maestro artesano, llegó a ofrecer a los Ases construirles un castillo. Se hizo el trato: el artesano debería concluir su obra en el curso de un invierno y con la única ayuda de su caballo; de cumplir, recibiría como salario a la bella diosa Freyja, objeto ordinario de las codicias de los gigantes, y también el sol y la luna. El artesano puso manos a la obra y los dioses consternados no tardaron en darse cuenta de que iba a salirse con la suya: el caballo le traía cada noche, infatigablemente, los enormes bloques de piedra que necesitaba. Tres días antes del verano, cuando quedaba poco por hacer en la puerta del castillo, los dioses, acusando a Loki de haberlos aconsejado mal, exigieron que se las arreglara para que el artesano quedara sin salario: tomando la forma de una yegua, excitó al caballo del que dependía el éxito, y lo apartó de su deber.

> Cuando el maestro obrero comprendió que no podría concluir su obra, entró en un furor de gigante. Entonces los Ases, convencidos de que quien había llegado era un Gigante de las Montañas, no respetaron ya los juramentos y llamaron a Þórr. Al instante apareció, y en el acto su martillo Mjöllnir se elevó en el aire. Pagó así al maestro artesano, no con el sol y la luna: antes bien, le impidió habitar en el país de los gigantes, pues al primer golpe le hizo trizas el cráneo y lo envió abajo, a la Niflhel, el "infierno de las brumas".

La intervención de Þórr está aquí injertada en un tema folklórico bien conocido en el Norte y otras partes. Otra aventura, en la que el dios no sólo tiene que ver con el castigo final sino con el riesgo inicial, ha producido, hasta los últimos siglos, numerosas baladas populares, después de dar materia a uno de los más notables poemas éddicos, la *Prymskvida*. El gigante Þrymr le ha robado el martillo a Þórr y lo ha enterrado a ocho leguas bajo tierra. No lo devolverá —le dice a Loki enviado como explorador— más que si le dan a la diosa Freyja. Despojado así su campeón del arma de las victorias, los dioses quedan expuestos a los máximos riesgos. Están dispuestos a sacrificar a la diosa, pero ella se niega indignada. En la asamblea, Heimdallr propone entonces que Þórr se disfrace de novia y vaya a casa del gigante bajo el nombre de Freyja. Þórr se indigna a su vez, pero Loki interviene:

¡Cállate, Þórr, con esas palabras!
Los gigantes habitarán pronto en la morada de los Ases
si no recuperas tu martillo...

Þórr se deja hacer: lo visten de mujer, con pedrerías en el pecho y llaves que suenan a su cintura. Loki se disfraza de sirvienta y los dos —"las dos"— se dirigen en carruaje a la comarca de los gigantes, donde Þrymr, vanidoso, ventajoso, estúpido, los recibe. Pero Þórr no puede dominar su natural: se come un buey, ocho salmones; bebe tres toneles de hidromel. El gigante se inquieta: jamás vio desposada tan hambrienta... Felizmente, allí está la astuta sirvienta que encuentra respuesta:

Freyja no ha comido en ocho noches,
tanto se apresuraba ávidamente hacia el país de los gigantes...

Enternecido, Þrymr se inclina para estrecharla: lo hace retroceder el fulgor de los ojos bajo el velo. Loki explica:

> Freyja no ha dormido en ocho noches,
> tanto se apresuraba ávidamente hacia el país de los gigantes...

La vieja hermana del gigante llega a pedir los presentes acostumbrados y Þrymr, tranquilizado, hace que traigan el martillo para la bendición. Þórr no tiene más que usarlo. Mata alegremente al hermano, a la hermana y a todo el que se le pone enfrente.

Uno de estos relatos contiene rasgos extraños, cuyo interés va quizá más allá de la mitología. Los *Skáldskaparmál,* en el cap. 25 (*Sn. E.,* pp. 100-103), cuentan cómo, andando Þórr lejos matando monstruos, entró un día en la morada de los Ases un huésped indeseable, el gigante Hrungnir, en pleno "furor de gigante". Los Ases no pueden sino invitarlo a su banquete, y entonces los aterra amenazando con llevarse a su tierra la Valhöll, matar a todos los dioses, quedarse con las diosas Freyja y Sif y —mientras Freyja le llena la copa— beberse toda la cerveza de los Ases. Éstos pronuncian entonces el nombre de Þórr e incontinenti aparece Þórr en la sala, furioso. Hrungnir, inquieto, señala a "Ásaþórr" que poca gloria alcanzaría matando a un adversario desarmado y le propone un encuentro, a solas, en Grjótúnagarðar, en la "frontera". Þórr acepta con especial calor por ser la primera vez que le es dado dirigirse *til einvígis,* a un duelo regular, con lugar de cita, *hólmr.*

Aquí surge, al menos en apariencia, una incohe-

rencia, pero significativa: midiendo la importancia del duelo y no queriendo que Hrungnir sucumba, los gigantes "hicieron en Grjótúnagarðar un hombre de arcilla alto de nueve leguas y ancho de tres debajo de los brazos"; no encuentran para él corazón lo bastante grande más que uno de yegua —pero Þórr llega demasiado pronto. Esperaríamos que el "maniquí" sustituyera al verdadero Hrungnir, pero he aquí que éste acude y se pone simplemente al lado del maniquí. Verdad es que él mismo era una especie de estatua: tenía un corazón de piedra dura, "con tres cuernos, con la forma que luego fue la del signo rúnico que se llama Corazón de Hrungnir"; tenía también cabeza de piedra, escudo de piedra y, como arma ofensiva, una piedra de amolar. Él y el hombre de arcilla esperan en el lugar convenido, Hrungnir poniéndose delante el escudo, el hombre de arcilla tan asustado que —dicen— se orina cuando ve a Þórr.

Þórr sale victorioso, pero en parte gracias a una treta de su "criado" y compañero Þjalfi. Éste llega primero y, haciéndose pasar por traidor, advierte a Hrungnir que Þórr cuenta con surgir de debajo de la tierra: es, por consiguiente, bajo sus pies, y no ante el pecho y la cara, donde debe poner su escudo. En cuanto Hrungnir adopta esta postura insólita, aparece Þórr por el cielo, con relámpagos y truenos: con el martillo rompe la piedra de amolar (de la cual se le clava un trozo en la cabeza al dios) y destroza la cabeza a Hrungnir, que cae sobre Þórr y, en la caída, le atrapa el cuello debajo de un pie. En tanto, por su parte, Þjalfi atacaba al hombre de arcilla, "que cayó con poca gloria". Þjalfi trata de liberar el cuello de Þórr, pero el pie de Hrungnir pesa demasiado. Al saber que Þórr ha caído, los Æsir tratan

también de soltarlo: imposible. Hay que recurrir al hijo mismo de Þórr, Magni ("la Fuerza"), un crío de tres noches de edad, que aparta el pie sin esfuerzo. En recompensa le da Þórr el caballo de Hrungnir, lo cual le vale una reprimenda de Óðinn: según éste, Þórr hubiera debido dar el botín a su padre, no a su hijo.

Este relato ha sido recientemente objeto de varias exégesis altamente improbables. En la primera redacción de este libro (pp. 101-106), yo mismo subrayé que uno de los detalles, el maniquí que repite el adversario real, recuerda la escena de "iniciación de joven guerrero" descrita en la saga de Hrólfr Kraki, a propósito de Höttr, chico más bien timorato: su "iniciador", Böðvar, ha matado un enorme monstruo que asolaba la comarca y le hace beber la sangre y comerle el corazón; Höttr se vuelve en seguida fuerte y valeroso. Pero el relato rebota: —¡Bien hecho, camarada Höttr! —dice Böðvar. Vamos a enderezar el animal y a ponerlo de tal suerte que los demás crean que está vivo. Al día siguiente, los observadores del rey señalan que el monstruo sigue allí, cerca del castillo. El rey se adelanta con su hueste: —No veo movimiento en el animal —dice—. ¿Quién quiere encargarse de enfrentársele? Böðvar propone a Höttr, quien, para sorpresa del rey, acepta: —¡Mucho has cambiado en poco tiempo! —le dice el rey. Höttr, que está desarmado, pide al rey su espada Gullinhjalti ("Empuñadura de Oro"), y con ella "mata" sin esfuerzo el cadáver del monstruo. El rey no es tonto, le dice a Böðvar que se huele la verdad, y añade: —No deja de ser una bella obra tuya haber hecho un campeón más de quien no era sino Höttr, que no parecía destinado a las cosas grandes. A fin de cuentas, cambia el nombre del muchacho para con-

sagrar la metamorfosis: por la espada que sirvió a su simulacro de proeza, el nuevo campeón se llamará Hjalti.

El empleo de un "maniquí" en simulacros de hazañas con valor iniciático está atestiguado en el mundo indoeuropeo y en otras partes. En la historia de Hrungnir y de Þórr, este detalle aparece con circunstancias que dificultan la interpretación: ¿no pasa de ser una especie de adorno, derivado de los rituales de iniciación pero despojado de su valor original? ¿Forma parte del relato, que sería entonces, como pensé en 1939, un auténtico "mito de iniciación", sea de Þjalfi (pero este sirviente, ni antes ni después de la hazaña tiene nada de guerrero), sea de Þórr mismo —y en este caso, no una iniciación "primera", puesto que Þórr es desde antes un temible guerrero, sino una iniciación de grado superior? Quizá, en vista de que el texto habla de un principio, de una especie de progreso en la experiencia de combate del dios: "Era la primera vez —dice Snorri— que tenía ocasión de ir a un duelo regular." En el mismo sentido apuntaría la piedra de amolar *(hein)*, que en adelante, como una marca (los ídolos reproducen esta característica mediante un clavo clavado en la cabeza), permanece encajada en el cráneo del dios; recuerda una de las "formas" manifestadas por el héroe irlandés Cúchulainn después de su primer combate: "Una emanación —dice un texto— sale de la frente del héroe, tan larga y gruesa como la piedra de amolar *(airnem)* de un guerrero." Por último, puede ser que el carácter tricorne del corazón de Hrungnir —precisión singular— haya de añadirse a las triplicidades diversas de los adversarios opuestos al dios o héroe guerrero típico en numerosas leyendas indoeuropeas (el Tricéfalo ad-

versario del hindú Indra y del iranio Feridūn; Gerión adversario de Heracles; los tres Curiacios vencidos por el "joven Horacio"; los tres Meic Nechtain adversarios de Cúchulainn; Meche, de triple corazón, muerto por Mac Cecht, etc.). Vano sería tratar de precisar estas impresiones: cuando menos hacen pensar que la mitología de Þórr tocaría, en ciertos de sus episodios, rituales, iniciáticos o de otra índole, de jóvenes guerreros.

La diversidad de las relaciones respectivas de Þórr y de Óðinn con los guerreros se desprende de varios datos: la frase injuriosa de Óðinn, primero, en los *Hárbarðsljóð* (estr. 24), atribuyéndose él "a los nobles *(jarlar)* que caen en el combate" y atribuyendo a Þórr "la raza de los criados" (o "esclavos", *þrælar*); si no se trata más que de la caricatura de una auténtica creencia y si J. de Vries tiene razón —como me lo parece— al pensar que el poeta ha remplazado aquí por *þrell* una noción menos ignominiosa (tal como *karl*, "campesino libre"), hay seguramente un fondo de verdad en esta doble fórmula. Parece, en efecto, confirmada por el hecho de que no haya "héroes de Þórr", frente al gran número de "héroes odínicos" y a su variedad (tipo de Sigurðr, tipo de Starkaðr).

Fuera del dominio guerrero, la distinción esencial entre Óðinn y Þórr se expresa en el interesante poema éddico de los *Hárbarðsljóð*, donde los dos dioses intercambian insolencias y jactancias, muchas de las cuales, en positivo o en negativo, valen por definiciones. Se ha querido ver en ello un documento que traicionaría un conflicto de cultos, una rivalidad de grupos religiosos, el retroceso de uno de los dioses y el avance del otro en el favor de los fieles.

Esto es de seguro falso, como las conclusiones de igual aire que a veces han sido sacadas de los himnos dialogados enteramente homólogos del ṚgVeda, en los que el soberano Varuṇa y el guerrero Indra intercambian palabras agridulces. Sencillamente en los dos casos los poetas han utilizado el marco del diálogo, los recursos de la esgrima verbal, para hacer sobresalir mejor, diferencialmente, las naturalezas de los dos dioses y los servicios diversos, contrarios a veces, que prestan en puestos diferentes de una misma estructura teológica estable.

Otras deducciones excesivas, a partir de hechos ciertos por lo demás, han pretendido cambiar el centro de gravedad del personaje. Las supersticiones del folklore escandinavo moderno, las supervivencias de los viejos cultos agrarios y sobre todo el testimonio, "congelado" por así decirlo, que los préstamos a los lapones han entregado a los hábiles análisis de Axel Olrik sobre la antigua religión popular de los noruegos —todo esto ha contribuido a probar que Þórr fue, en capas importantes de la población, cosa distinta de un guerrero. En tanto que la Edda lo representa como un hombre en el vigor de la edad, la tradición lapona, acorde con ciertas expresiones populares noruegas, hace de él un viejo barbitaheño; los nombres que le dan los lapones reproducen o traducen nombres escandinavos de un tipo uniforme y lo menos éddico que darse pueda: *Hora Galles* (o sea *Tor-karl,* "el buen hombre Tor", nombre conocido todavía por los cantos populares de fines de la Edad Media), *agja,* "el abuelo", *adschiegads,* "el padrecito" (nombre consignado en las descripciones de Thomas von Westen), *Toraturos bodne* (nombre registrado por Skanke; la primera palabra contiene sin

duda el nombre mismo de Þórr y la segunda, "viejo", ha sido tomada del escandinavo *bóndi*, "campesino, jefe de familia"); en el sur de Suecia, Þórr, el trueno, es llamado también por los campesinos *go-bonden*, "el buen campesino", *korn-* o *åkerbonden*, o *korngubben*, "el buen hombre del trigo, de los campos". Estos nombres suecos se empalman con el culto lapón, en el cual Þórr es un dios de la fertilidad, que da lluvia o sol según las necesidades de la tierra, madura y protege las cosechas. Se ha visto, en fin, que en el siglo XI, para definir a Þórr, Adán de Bremen decía ya: *Praesidet in aere, qui tonitrus et fulmina, uentos imbresque, serena et fruges gubernat*, no dejando —cosa curiosa— al tercer dios de la triada, Fricco (Freyr), más que *pacem voluptatemque* y concentrando en el primero, en el "soberano" Wodan (Óðinn), todo el aspecto propiamente guerrero de Þórr *(Wodan, id est furor, bella gerit hominique ministrat virtutem contra inimicos);* y un poco más adelante, hablando de los sacrificios de Upsala, limita así la competencia del dios: *si pestis et fames imminet, Thor idolo libatur*. Era pues Þórr quien daba a los campesinos suecos los elementos atmosféricos para que se lograra la cosecha. Resumiendo a Axel Olrik, Maurice Cahen dijo muy atinadamente (1925): el sacrificio lapón une la ofrenda a la tierra "para que alimente los rebaños, les evite la enfermedad y dé a las bestias acoplamiento vigoroso", y la ofrenda al trueno "para que dispense a las bestias y a la gente y para que dé la lluvia fecundante". Todo esto es cierto, pero no permite trasladar a la "fecundidad" el peso del concepto divino: sólo mediante la lluvia, feliz efecto de su batalla atmosférica y de los poderes de su martillo, favorece la agricultura, y no gracias a alguna virtud sobre la

germinación; y es harto natural que, de tal batalla y poderes, los pobres lapones, los campesinos paganos de Upland y el folklore moderno no se hayan quedado más que con el resultado fecundante. Incluso en este oficio, Þórr no duplica la labor de los grandes Vanes.

En el panorama historizante de la *Ynglingasaga* (caps. 9 y 10), Snorri hace de Njörðr y de Freyr, después de la muerte de Óðinn, su primero y su segundo sucesores. He aquí como describe su reinado.

> 9. ... Njörðr pasó a ser el soberano de los suecos y aseguró los sacrificios. Los suecos lo nombraron rey suyo. Recibió de ellos los impuestos. En su tiempo reinó una paz excelente y hubo cosechas de todas clases, tan grandes que los suecos creyeron que Njörðr tenía poder sobre las cosechas y la riqueza de los hombres...
>
> 10. Freyr recibió la realeza después de Njörðr. Fue nombrado rey de los suecos y recibió de ellos los impuestos. Fue popular y afortunado en cosechas como su padre. Freyr alzó un gran templo en Upsala, donde estableció también su capital y concentró sus rentas, tierras y moneda. Entonces comenzó la "riqueza de Upsala", que en adelante se siguió manteniendo. En su tiempo empezó la "paz de Fróði". Hubo también buenas cosechas en todas las comarcas y los suecos atribuyeron aquello a Freyr. Fue más venerado que los otros dioses porque, en su tiempo, la gente del país se volvió más rica que antes, gracias a la paz y las buenas cosechas.

La *Gylfaginning* (caps. 11 y 13: *Sn. E.*, pp. 30-31), más puramente mitológica, da de los tres grandes Vanes las descripciones siguientes:

11. ... El tercer As [*sic*] es el que llaman Njörðr. Habita en el cielo en el lugar llamado Nóatún ["Recinto de los Barcos"]. Tiene poder sobre el curso de los vientos y aplaca la mar y el fuego. Es a él a quien hay que invocar para los viajes por mar y para la pesca. Es tan rico y posee tanto que puede, a quienes lo invocan para ello, suministrar bienes raíces y bienes muebles...

13. Njörðr de Nóatún tuvo entonces dos hijos; el hijo se llamaba Freyr y la hija Freyja. Eran hermosos de faz y poderosos. Freyr es el más renombrado de los Ases. Tiene poder sobre la lluvia y el asoleamiento y sobre las producciones de la tierra, y es bueno invocarlo para las cosechas y para la paz. Tiene también poderío sobre la riqueza de los hombres.

Freyja es la más renombrada de las Asinas [*sic*]. Tiene en el cielo la habitación llamada Fólkvangar ("Campos del pueblo") y, cuando va al combate, posee la mitad de los muertos y Óðinn la otra mitad [cf. *Grimnismál*, 14]... Es muy benévola hacia los hombres que la invocan y es de su nombre de donde procede el título de honor *frúr* [Frauen] que se aplica a las nobles damas. Ama la poesía amorosa [*mansöngr*, "Minnesang"] y es bueno invocarla para el amor.

Narraciones, perífrasis poéticas, algunos otros datos precisan y completan estos cuadros, pero todo lo importante está aquí. Cuando más, tanto en Freyja como en Freyr —representado en el templo de Upsala *cum ingenti priapo* y objeto de ceremonias tan licenciosas que Adán de Bremen no quiso describirlas—, la voluptuosidad parece haber tenido parte más grande de lo que afirma Snorri. De Freyja, a Freyja en persona puede decirle la bruja Hyndla (*Hyndluljóð*, estrs. 46-49):

Correteas por las noches, buena amiga,
como con los cabríos vagabundos la cabra...

Y el sarcasmo de Loki (*Lokasenna*, estr. 30) es de igual sentido:

¡Cállate, Freyja! ¡Te conozco a fondo
y no son reproches que hacerte los que faltan!
¡De los Ases y los Elfos que están aquí en la sala
cada uno ha sido su amante!

En desquite, la tradición según la cual, antes de agregarse a los Ases, Njörðr y su hermana, o Freyr y Freyja, vivían como esposos, como era usual entre los Vanes, no debe sin duda tomarse como prueba de desvergüenza, sino que significa nada más que la moral sexual de los Vanes, de los "dioses de tercera función" en estado libre, no tenía los mismos marcos y límites que la de la sociedad completa luego. De Freyja, hay que decir que la mitología no relata ninguna aventura precisa que apoye las malas palabras de Loki y de Hyndla. Pero, como Isis, recorrió una vez el mundo en busca de su marido perdido, sembrando lágrimas de oro (*Gylfaginning*, cap. 22: *Sn. E.*, p. 38).

El personaje de Njörðr (protoescandinavo **Nerþu-*) es particularmente célebre en la historia de las religiones germánicas por haberlo señalado ya Tácito, pero con sexo femenino: es la *Nerthus* del capítulo 40 de la *Germania*, honrada por una especie de anfictionía de pequeños pueblos de algún rumbo del sur de Dinamarca, Reudigni, Aviones, Anglii, Varini, etc.

> Estos pueblos —dice Tácito—, cada uno de los cuales aisladamente no tiene nada de notable, adoran en común a Nerthus, es decir a la Tierra Madre; creen que interviene en los asuntos humanos y circula en carro entre las tribus. En una isla del Océano hay un bosque sagrado, y en el bosque un carro cubierto de telas que le está reservado y

que sólo el sacerdote tiene derecho de tocar. Adivina el momento en que la diosa está presente en el santuario y la acompaña, con todas las señales de la devoción, en tanto que ella avanza en su carro tirado por vacas. Son días de regocijo, los lugares que honra con su visita y cuya hospitalidad acepta están de fiesta. No se emprenden guerras, no se empuñan las armas, es encerrado todo objeto de hierro. Es el único período de tiempo en que la paz y la tranquilidad son conocidas y disfrutadas, y dura hasta el momento en que el sacerdote devuelve a su templo a la diosa, saciada del trato de los mortales. El carro con sus telas y, si hemos de creerlo, la diosa misma, son bañados entonces en un lago apartado. Los esclavos que realizan esta ceremonia son tragados de inmediato por el mismo lago. De ahí procede un terror misterioso, la santa ignorancia de la naturaleza de un secreto que sólo ven los que van a perecer.

"Terra Mater", pero alojada en una isla del Océano, distribuidora de alegría y paz pese al ritual final de inmersión, esta vieja diosa de los germanos septentrionales tiene ya los rasgos principales del Njörðr escandinavo. A menudo se ha querido hacerlo derivar de aquélla, suponiendo que el culto se extendió hacia el norte desde el lugar donde lo sitúa Tácito: es abusar del argumento *a silentio,* puesto que, si el historiador romano señala la presencia de Nerthus en el continente, ni dice ni podía decir —por nada saber— que, hembra o macho, no fuese ya entonces adorada más allá del océano, entre esos pueblos de la "isla" escandinava de los que cita algunos nombres, incluyendo el de los Suiones, pero de quienes no anota ningún detalle religioso. Los cinco nombres de lugar, islas y fiordos que, en la costa noruega, llevan aún nombres derivados de **Njarð-ey,* "isla de Njörðr", las cuatro antiguas **Njarð-vik,* "bahía de Njörðr", pueden ser tan antiguos como la *insula* de la costa con-

tinental, única conocida por Tácito, al igual que, al sur de Bergen, la islilla llamada antes **Njarðar-lög (-laug?)*, "distrito (baño?) de Njörðr", donde, en un artículo apasionante (1905), Magnus Olsen supuso, de acuerdo con los elementos míticos de la toponimia y la disposición misma del terreno, un culto muy comparable al de Nerthus.

En cuanto a la diferencia de los sexos —Nerthus diosa, Njörðr dios—, ha sido explicada de múltiples maneras, poco satisfactorias. Acaso se trate de un testimonio más, y más antiguo, de un hecho frecuente en el folklore marino de Escandinavia: la mayoría de las historias contadas de un genio del mar son conocidas asimismo en variantes en las que el genio es, a veces, femenino. En todo caso, los vínculos particulares de Njörðr con el mar, no en tanto que elemento cósmico sino como lugar de las navegaciones que enriquecen y de las pescas que alimentan, han recibido todas las confirmaciones descables: amo de los vientos en tierra y mar y protector de las barcas de pesca, a estos dos términos se reduce la definición de su traspuesto lapón, *Bieka Galles,* "el buen hombre Viento", y hace años tuve el vivo placer de encontrar en una compilación de folklore noruego, donde había pasado inadvertida, una sorprendente supervivencia de Njörðr y de su oficio hasta las creencias populares del siglo XVIII. En la p. 49 de su libro *Makter og Menneske* (= *Folkeminnelag,* vol. 51, 1943), donde consignó inapreciables datos sobre la vida de los habitantes de Hardanger, y en especial acerca de la pesca, H. O. Opedal da la indicación siguiente:

> Los antiguos siempre tenían bastante suerte cuando pescaban. Una noche, la vieja Gunnhild Reinsnos (nacida en 1746) y Johannes Reinsnos pescaban en el Sjosavatn, en el promontorio de

Finntopp. Tenían una antorcha y pescaban en marea viva. Los peces picaron en seguida el anzuelo, y no pasó mucho antes de que Gunnhild tuviese pescado para cocer toda la semana. Entonces enroscó el sedal en la caña diciendo: —Gracias a él, Njor, por esta vez.

Este carácter esencialmente marítimo de Njörðr es motivo de un mito famoso: su matrimonio desdichado con la diosa epónima de las tierras escandinavas, Skaði (*Gylfaginning*, cap. 12: *Sn. E.*, p. 30). Esta hija de gigante era, por su lado, enteramente terrestre. El matrimonio llegó a un acuerdo: nueve noches en la montaña y nueve en la costa. En vano. Njörðr no podía soportar los Alpes de Escandinavia:

Daño me hacen las montañas.
No he estado mucho allá,
apenas nueve noches.
El aullar de los lobos
me daba horror,
comparado con el canto de los cisnes.

El mar del Norte no sentaba mejor a Skaði:

No he podido dormir
a la orilla del mar
a causa del ruido de los pájaros.
Me despierta,
llegada de los bosques,
cada mañana, la gaviota.

Y sola volvió a subir, para no volver más, a sus montañas natales.

El nexo con el mar, con la navegación, de cuando menos uno de los dos dioses que patrocinan la tercera función no carecía sin duda de raíz indoeuropea: uno de los beneficios mencionados más a menudo de los Nāsatya védicos es haber salvado a un hombre

del naufragio, y es sabido que los Dióscuros griegos —que a pesar de considerables diferencias conservan varios rasgos de los gemelos indoeuropeos— son los protectores de los marinos. Antes de la dispersión, por lo demás, los indoeuropeos tenían una palabra común para designar el "barco" (sánscrito *nauḥ*, latín *nauis*, etc.), y es precisamente dicha palabra la que reaparece en el nombre de la residencia mítica de Njörðr, Nóatún, "el Recinto *(tún:* al. *Zaun*, ingl. *town;* cf. galorrom. *-dūnum)* de los Barcos". Dejando aparte esta especialidad —por lo demás, se cuenta de Freyr que posee un barco mágico, que puede llevar doblado en el bolsillo y que va más de prisa que cualquier otro—, Njörðr y Freyr están estrechamente unidos, tienen igual acción fecundante, igual gusto por la paz, y las fórmulas los asocian a menudo, indistintamente (E. Wessén, *Studier till Sveriges hedna mytologi och fornhistoria*, 1924, pp. 126-129); incluso hubo poeta (*Arinbjarnakviða*, estr. 16) que no temió poner en singular el verbo del que los dos dioses representan el sujeto. Se asombran de la generosidad de Arinbjörn,

> pero es que a este Arinbjörn
> Freyr-y-Njörðr
> lo *ha* dotado
> de abundancia de bienes.

Es notable que los escandinavos no hayan traducido esta casi identidad de función, como los otros indoeuropeos, haciendo unos gemelos con los dos dioses: Njörðr es el padre de Freyr. Diversas indicaciones hacen pensar, sin embargo, que otros germanos, y aun ciertos escandinavos, conservaban la fórmula gemelar (v. *Du mythe au roman*, 1970, cap. VIII, pp. 108-120 [trad. esp.: *Del mito a la novela*, 1973, pp. 118-133]).

Freyr es el héroe —o cuando menos el beneficiario— de una amable tragicomedia, tema de un poema dialogado de la Edda, los *Skírnismál,* donde ha habido quien busque el rastro de un ritual de *hieros gamos.* Enamorado con locura de la giganta Gerðr, el dios le envía a su servidor Skírnir. Éste trata en vano de ganarla para su amo prometiéndole oro y amenazándola con la espada; ella no cede hasta que él fulmina contra ella "suertes" nada tranquilizadoras, en efecto. Uno de los detalles más interesantes del poema es éste: al partir para esta delicada misión, Skírnir le pide a Freyr su espada. Freyr consiente y jamás la recuperará, de suerte que en el único duelo que se le conozca, contra el enigmático Beli, no tendrá más arma que la mano o una cornamenta de ciervo y entonces, dice Snorri, lamentará su irreflexión —y de suerte, sobre todo, que se presentará condenado de antemano, desastrosamente desprovisto, a la batalla del fin del mundo. Esta espada que, como se ve, en la carrera del dios brilla sobre todo por su ausencia, no basta evidentemente, ni más ni menos que el duelo con ese Beli de quien sólo sabemos el nombre, para hacer a Freyr merecedor del título de "dios guerrero" que le han llegado a dar quienes procuran enredar la diferencia fundamental entre Ases y Vanes. En la India también, los personajes de "tercera función" van a veces armados, de otro modo, más humildemente que los dioses de las funciones superiores; es el caso de los gemelos Nakula y Sahadeva del Mahābhārata (I, 5270-74; II, 2463-65), a quienes les toca la espada, arma *minima,* menos noble de seguro que las armas arrojadizas en que descuella el "héroe de segunda función", Arjuna, y más al alcance de los hombres ordinarios que la enorme maza del colosal Bhīma; asimismo (pues Týr, a pesar de lo que

suele leerse, no es "el dios de la espada"), la espada que posee Freyr y que sacrifica a su pasión se opone al venablo de Óðinn, al arco de los dioses Vali y Ullr, al martillo de Þórr. Los argumentos a favor de un carácter guerrero de Njörðr y de Freyr que se han querido extraer de las *kenningar*, de las perífrasis tan frecuentes en las obras de los escaldos, descansan en una mala comprensión de las reglas muy precisas de este artificio poético (véase mi artículo "Remarques sur les armes des dieux de troisième fonction", *Studi e Mat. di Storia delle Religioni*, XXVIII, 1957, pp. 1-9).

El folklore contemporáneo no ha guardado el recuerdo de Njörðr ni —a pesar de ilusiones hoy disipadas— el de Freyja, pero E. Brate (*Vanerna, en mytologisk undersökning*, 1914, p. 21) tenía sin duda razón al pensar que afloran representaciones míticas, en las que intervienen tanto Þórr como Freyr, en una tradición publicada en 1912 por T. Karsten. En el archipiélago que hay frente a Nykarleby hay dos antiguos lugares de culto, la "isla de Þórr" y la "isla de Freyr", *Torsö* y *Frösö*; cerca de la segunda hay siete islotes cuyo nombre de "islotes de la novia" explica una leyenda. Un día, tres grandes barcos de fiesta, tres *kyrkbåtar*, conducían una boda a la vieja iglesia de la "isla de Pedro", Pedersö. La brisa era suave y a bordo reinaba la más franca alegría. Pero, como el viento arreció, la novia pidió que pasaran la noche en los islotes. La escucharon, pero el novio propuso que fuese celebrada la fiesta sin esperar más y allí mismo. El espectáculo fue de los que se ven pocas veces: bailes, borrachera, desenfreno general... Al fin, hombres y mujeres, perdidos de vino y de lujuria, se desparramaron por la isla. Como para el juicio final,

el cielo se cubrió de nubes, estalló una tormenta espantosa y el mar tragó al novio, a la novia y a todos los de la comitiva. Ensombrecidos por la noción cristiana del pecado de la carne, ¿no da la impresión de que se entrevén aquí algunos de los temas familiares a la antigua religión: Freyr en la boda y la orgía, Nerthus engullendo a sus *serui* después de la fiesta, y, dominándolo todo, el furioso tronar de Þórr?

NOTAS BIBLIOGRÁFICAS

Sobre Þórr, bibliografía en las notas de la amplia exposición de J. de Vries, *Altgerm. Rel.-Gesch.*², II, pp. 107-153; cf. W. Betz, *Die altgerm. Rel.*, cols. 2499-2502. El ensayo de Helge Ljungberg *Tor, Undersökningar i indoeuropeisk och nordisk religionshistoria,* I, 1947 (el primero desde el notable libro de L. Uhland, *Der Mythus von Thor,* 1836) reúne mucho material, pero, sobre la religión indoeuropea, parte de concepciones incompatibles con las desenvueltas aquí; es de desearse que, pese a la carga del obispado de Estocolmo, este sabio distinguido (autor de un libro importante, *Den nordiska religionen och kristendomen,* 1938) encuentre tiempo para preparar el segundo volumen. Cf. F. R. Schröder, "Indra, Thor und Herakles", *Z. f. deutsche Philologie,* 76 (1957), pp. 1*ss.*

El mito de Hrungnir ha sido objeto de dos exégesis divergentes y poco verosímiles en la *Festschrift Felix Genzmer,* 1952: H. Schneider, "Die Geschichte vom Riesen Hrungnir", pp. 200-210; Kurt Wais, "Ullikummi, Hrungnir, Armilus und Verwandte", pp. 211-261 y 325-331. Sobre diversos aspectos míticos de la función guerrera entre los germanos, v. la tercera parte de *Heur et malheur du guerrier,* 1969 [trad. esp.: *El destino del guerrero,* 1971].

Sobre los dioses Vanes, bibliografía en las notas de J. de Vries, *op. cit.*, II, pp. 163-208 y 307-313; cf. W. Betz, *op. cit.*, cols. 2508-2520.

Njörðr ha sido también tema de varios estudios. El libro de E. Elgqvist, *Studier rörande Njordkultens spridning bland de nordiska folken*, 1952, al desarrollar con rica información la tesis de la inmigración del culto de Njörðr a Escandinavia, dio ocasión a J. de Vries para una refutación muy útil, cuyo alcance llega más allá de este problema: "La toponymie et l'histoire des religions", *Rev. de l'Hist. des Rel.*, CXLV, 1954, pp. 207-230. En *La saga de Hadingus*, 1953, mostré que este personaje y esta saga, en el primer libro de los *Gesta Danorum* de Saxo, son traslados épicos de Njörðr y de sus mitos. Este estudio fue reproducido, algo modificado, con el título de *Du mythe au roman*, 1971 [trad. esp.: *Del mito a la novela*, 1973], con diversos apéndices, en particular el VI, pp. 185-196 [trad. esp., pp. 212-225], "Njörðr, Nerthus et le folklore scandinave des génies de la mer", donde propuse explicar algunos puntos difíciles del expediente merced a la analogía de los "hombres (o mujeres) del mar" daneses, noruegos, suecos.

Contra los intentos de derivar los "grandes dioses" de la fecundidad de "geniecillos" especializados, ver "Deux petits dieux scandinaves, Byggvir et Beyla", *La nouvelle Clio*, III, 1952, pp. 1-31.

H. Celander, "Frōja och fruktträden", *Ark. f. Nord. Filologi*, LIX, 1944, pp. 97-110, mostró que, contra lo que parecía, la diosa Freyja no tiene nada que ver con ciertas creencias y prácticas modernas concernientes a las cosechas. N. E. Hammarstedt ha propuesto reconocer un "ritual de Freyr" a través de una costumbre sueca de bodas, "Kvarlevor av en Frös-ritual i en svensk bröllopslek", en la *Festschrift H. F. Feilberg* 1911, pp. 489-517 (resumen en francés, pp. 785-787). En mi nota "La 'gestatio' de Frotho III et le folklore du Frodebjerg", *Revue Germanique*, 1952, pp. 156-160 (reproducido en *Du mythe au roman*, apéndice V, pp. 178-184 [trad. esp., pp. 205-211]), señalé una posible —pero lejana— repercusión de los relatos sobre la muerte y los funerales de Freyr-Fródi.